3/94 CYBERMEDIA NEU! DAS 16-BIT-VIDEOSPIELE-MAGAZIN öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

20 SEITEN MESSE EXTRA: LIVE AUS LAS VEGAS

Aladdin-Macher David Perry packt aus

Capcoms Mega Man X springt ab

Brandneue FX-Spiele starten durch

SN Geheim:



Konamis Rainbow Bell Adventure

NBA JAM

Shut up and jam!

EXKLUSIV-TEST für Mega Drive und Super Nintendo

HI-TECH-SEGA



MEGA-MOBIL

DIE TRAGBARE SEGA-KONSOLE FÜR TRENDSETTER

ROYAL RUMBLE*

Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

NEU
16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlepower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt.
Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben.
Neu ist auch der WWF Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlekrone schlägt.



Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.
ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.



AKKlaim®

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:



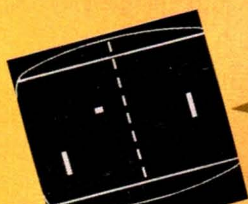
FLYING EDGE





TOTAL ECLIPSE

Während in Las Vegas die Spieleindustrie aufmarschiert, machen sich im bayerischen Mering zwei zurückgelassene MAN!ACs an einen Weltrekordversuch: "Zeitschriften-Marathon"; ein ganzes Heft sollte von der Konzeption bis zur Abgabe in die Produktion von den beiden aus dem Boden gestampft werden. Als Martin und Ingo von der CES und einem Miami-Urlaub ("Da gab's 'nen guten Laden für Second-Hand-Module, ganz oben stand sogar noch ein verpacktes 5200.") ins Cybermedia-Hauptquartier zurückkehrten, fanden sie einen zu Tode erschöpften Andreas, vier halbwegs fertiggestellte Test-Seiten und eine abwesenden Winnie. Na, denn... Obwohl die beiden nach eigener Aussage einer unspektakulären CES beiwohnten, wuchs der Messebericht in den nächsten Tagen auf stattliche 20 Seiten. Ingo sprach mit David Perry ("Aladdin habe ich in nur drei Monaten programmiert!"), mit den CD-ROM-Musikern Tony Tallarico ("Terminator CD", "Aladdin") und Spencer Nielsen ("Ecco CD"). Sie schaufelten sich durch Pressefotos und Demo-CDs, vielversprechende Ankündigungen und abgesagte Versprechen. Software-Lawine für den Jaguar? – Fehlanzeige. 3D-Knaller für das 3DO? – Noch nicht. "Super Mario Reality" oder Segas "Eternaljam´n Earladdin"? – Aber nicht doch. Vielleicht auf der nächsten CES, JAMMA oder Imagina.


Damals: Videospiel-Urahn "Pong". Die Geschichte des Videospiels: Ab Seite 68.


Heute: "Live-Video"-Spiele auf CD. Der CES-Report: Ab Seite 8.



MAN!AC

NEWS

RUBRIKEN

LAST RESORT

FEATURES

26 Vorsicht Import: Diesmal haben wir u.a. den 3DO-Knaller "Total Eclipse" und Konamis "Mystical Ninja 2" getestet.

35 Da fliegt Dir doch das Blut weg: Hardcore-Splatter aus Virgin´s "Robocop vs The Terminator".

6 Consumer Electronics Show 94: Zwanzig Seiten Infos über die Spiele-Highlights 94.

PRESENTS

TESTS



Showdown in der Wüste: 24 Mbit Kolosse, SVP- und Super-FX-2-Spiele beherrschen die Spieleszene. Was bringt uns das Jahr 94 an neuen Konsolen und faszinierender Software? Unser CES-Report spricht Klartext.

Disneyworld und Zockertempel: Keine andere Stadt in den USA bietet sich für eine Spielemesse eher an als Las Vegas, Nevada. Dabei offenbart die halbjährliche **Consumer Electronics Show** nicht nur das Neueste in Sachen "Interactive Entertainment", sondern lädt zum phon-starken Antesten von Car-Stereo-Equippment und multimedialer High-Tech-Systeme ein. Video- und Computerspiele dominieren allerdings das Geschehen: Vier große Hallen mußten herhalten, um alle Soft- und Hardware-Entwickler zu beherbergen. Während über zukünftige 32- und 64-Bit-Konsolen nur getuschelt wurde, konzentrierten sich die anwesenden Firmen auf Mega Drive, Mega-CD und Super Nintendo. Der anschließende Messebericht geht zunächst auf "normale" Neuheiten ein, um anschließend besonders interessante Themen eigens aufzugreifen. So widmen wir dem 3DO ebenso eine Doppelseite wie den kommenden Electronic-Arts- und Konami-Titeln sowie anderen spektakulären Spiele-Highlights.

Absolute

Schon länger im Gespräch ist "**Super Battletank 2**" fürs Super Nintendo, neu dagegen eine Mega-CD-Version der Panzer-Simulation. Blickfang bei Absolute war allerdings ein Demo-Video der eindrucksvollen Cyborg-Prügelei "**Rise of the Robots**", deren 3DO- und Super-NES-Varianten Absolute in den USA veröffentlicht. Extreme Entertainment – ehemals Bignet USA – ist mittlerweile ein Label von Absolute Entertainment. Neben der Fortsetzung des Rettungseinsatzes per Helikopter in "**Choplifter 3**" (Mega Drive und Super NES) erscheinen bei Extreme eher strategieorientierte Spiele. Der Kampf um die Herrschaft im antiken Rom wird in "**Warrior of Rome 2**" auf Super NES gefochten, die Umsetzungen der Japano-CD "**The Third World War**" soll Hobby-Generäle auf dem Mega-CD befriedigen. Blechkumpane treten auf dem Mega Drive im Taktik/Action-Mix "**Battletech**" an, bei dem Ihr gigantische Kampfroboter in die Schlacht auf einem isometrischen 3-D-Feld führt.

Acclaim

Noch immer und bald schon wieder im Zeichen von "**Mortal Kombat**": Der Millionen-Seller erscheint in Kürze fürs Mega-CD (leider nur in den USA, auf Grund der anhaltenden Gewalt-Diskussion verzichtet Acclaim auf die Veröffentlichung in Deutschland). Ob die Fortsetzung überhaupt bei uns auf den Markt kommt, wird zur Zeit diskutiert. Keine Probleme gibt´s mit dem Messe-Highlight "**NBA Jam**", das wir auf ab Seite 38 exklusiv für Super Nintendo und Mega Drive unter die Lupe nehmen. Weitere Acclaim-Titel stehen mit "**Virtual Bart**", einem neuen "**Spider-Man**"-Abenteuer und dem uramerikani-

LIVE AUS LAS VEGAS
STADT DER SPIELE


Activision: "Shanghai 2: Dragon´s Eye" bietet Tüftel-Nachschub für beide 16-Bitter.

schem "Monster Truck Wars" an. Im Frühjahr erscheint schließlich "**Champions World Class Soccer**" unter der Schirmherrschaft von Sepp Maier.

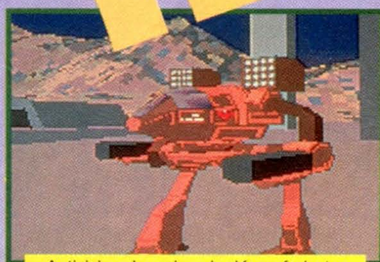
Activision

Mit neuem Schwung geht der Software-Oldie ins Frühjahr: Dem Saurier-Boom trägt "**Radical Rex**" Rechnung. In dem niedlichen Jump´n´Run steuert Ihr einen Skateboard-fahrenden T-Rex durch prähistorische Levels. Große Endgegner und versteckte Abschnitte sind auf Super Nintendo und Mega Drive ab Sommer mit von der Partie. Ebenfalls für beide Systeme erscheint mit "**Shanghai 2: Dragon´s Eye**" eine Neuauflage des asiatischen Denkspiel-Klassikers.


Activision: Auch im Jahr 1 nach "Jurassic Park" bleiben Saurier im Geschäft (ImBild "Radical Rex).


Activision: Ein frühes Demo von "X-Kaliber" konnte nicht überzeugen. Laue Action für Super Nintendo.

Während "**X-Kaliber**" ein durchschnittlicher Vertreter des Prügelspielgenres ist, sah eine frühe Version von "**Battletech**" auf dem Super NES schon interessanter aus. Mit Ungeduld erwarten Nostalgiker die Neuauflage des alten Atari-VCS-Superhits "**Pitfall – The Mayan Adventure**". Ein Demo-Video läßt Großes erwarten, denn im Winter wurden neue Teams für Grafik und Musik angeheuert. Vor Herbst sollte man aber nicht mit der Veröffentlichung rechnen.


Activision: Invasion der Kampfroboter dank "Battlemech" auf Mega Drive und Super Nintendo.

American Laser Games

Die Realfilm-Pioniere aus New Mexico haben 1994 viel vor: Nach ihrer Automatenadaption "Mad Dog McCree", die vor Weihnachten ein großer Verkaufserfolg auf 3DO und Mega-CD war, sind im Lauf des Jahres vier weitere Film-CDs geplant, in die Ihr per Joypad oder Plastikpistole eingreift. Dazu stellte American Laser Games ihre "**Game Gun**" vor, die auf 3DO und Mega-CD benutzt wird, um Gangster und Bösewichte vom Bildschirm zu pusten. Neben einigen Automaten zeigte ALG die 3DO-Version von "**Who shot Johnny Rock**", die bereits im Februar

Die CES findet halbjährlich in Chicago (Juni) und Las Vegas (Januar) statt. Sie dauert vier Tage und ist normalerweise nur für Fachbesucher geöffnet. Eine Ausnahme machen die Messeveranstalter in Chicago: Der vierte Tag (ein Sonntag) ist "public", sprich: Wer ein paar Dollar Eintritt bezahlt, darf auch ohne Presseausweis oder Ausstellerkarte die geheimen Spielprojekte in Augenschein nehmen.

Inhalt





American Laser Games schießt zurück: "Who Shot Johnny Rock" folgt "Mad Dog McCree".

Der Engländer zählt zu den ausgeflipptesten Programmierern der Welt: Jeff schrieb mit "Gridrunner" eines der ersten Spiele für den Commodore 64 und schockte uns konsequent mit Kamelen, die in fast jedem seiner Programme auftauchten. Demzufolge lautet der Name seiner Firma "Llamasoft".

erscheint. Ihr greift per Steuereinheit in eine Realfilmhandlung im 30er-Jahre-Ambiente ein, um den Mord an Schnulzensänger Johnny Rock aufzuklären. Im Kampf gegen schießwütige Alkoholschmuggler und gefährliche Killer sammelt Ihr Hinweise, um den Mörder zu entlarven. Das Spiel wird wie die Fortsetzung des Wild-West-Klassikers "**Mad Dog 2 – The lost Gold**" und die Weltraumballerei "**Space Pirates**" noch im ersten Halbjahr 1994 für 3DO und Mega-CD erscheinen.

Atari

Leider hat Atari die Gunst der Stunde nicht genutzt: Während die angekündigten 32/64-Bit-Systeme der Konkurrenz (Sony, Sega und Nintendo) nicht gezeigt wurden, konnte Atari zwar den Jaguar präsentieren, aber kaum frische Software hervorzaubern. Bis auf erste Animationen eines Prügelspiels von Tradewest, mäßig beeindruckende Testfahrten mit "**Checkered Flag**" und einer guten "**Tempest 2000**"-Version (von Programmierer-Guru **Jeff Minter** entwickelt) wehte die Spieleflagge auf Halbmast. Als Hoffnungsschimmer am Horizont durfte Atari lediglich vage Zusagen von Spieleproduzenten wiedergeben, demnächst auch Jaguar-Module zu fertigen. Neben Accolade und Virgin zählen mittlerweile Interplay, Microprose, U.S. Gold und Activision zu den Entwicklern. Hoffentlich übersteht die Atari-Konsole die anfängliche Software-Durstrecke – übereinstimmende Aussagen aller Programmierer unterstreichen die überragende Hardware des Jaguars. Der Deutschland-Start ist übrigens für Ende März geplant.

Bullet Proof

Die Denkspielspezialisten bleiben bei ihrem Rezept: "**Cyber Slider**" und "**Wildsnake**" sind klassische Spiele zum Überlegen und Reagieren: Ordnet Ihr bei ersterem Werkzeuge, damit Sie vom Bildschirm verschwinden, müßt Ihr bei "Wildsnake" die passenden Schlangen mit dem Joypad zusammenführen. "**Obitus**" dagegen ist kein Spiel in der "Tetris"-Tradition, sondern ein 3-D-Action-Adventure, das bereits vor einigen Jahren als Computerspiel über Psy-

Strange & Popping

Heartbeat: Personal Trainer

Die Idee ist nicht neu: Heartbeat versucht, faule und videospielsüchtige Stubenhocker ins Schwitzen zu bringen. Dazu braucht Ihr die Heartbeat-Konsole (ein Mega Drive in neuem Gewand) und das mitgelieferte Zubehör: Schließt Ihr einen Sensor an Eurem Heimtrainer (Fahrrad oder Treppensteiger) an, werden Eure Leistungen in Steuerimpulse übertragen. Damit Ihr im Eifer des Gefechtes nicht zusammenbrecht, kontrolliert ein Messinstrument Eure Herzfrequenz. Für mehr Spaß am Trainieren werden spezielle Spiele entwickelt: "Outbank Joey" ist ein Känguru, das so schnell hüpft, wie Ihr Treppen steigt, "Outworld 2375 A.D." läßt Euch auf dem stationären Fahrrad 3-D-Rennen im Weltraum erleben, außerdem gibt´s eine "NHLPA Hockey"-Version.





Der flippige Firness-Trainer wird in den USA ca. 300 Dollar kosten.



Edge 16

AT & T, die größte Telefongesellschaft der USA treibt die Rechnungen ihrer Kunden in die Höhe: Steckt Ihr das "Edge 16" auf Euer Mega Drive und schließt das Gerät an die Telefonbuchse an, könnt Ihr einen Freund anrufen und mit ihm via Telefonleitung spielen. Besonderer Gag ist ein Lautsprecher/Mikrofonsystem, das Jubelschreie und Flüche der Spieler überträgt. Leider braucht Ihr speziell kodierte Module, um das "Edge 16" zu nutzen. Erstes Spiel ist "Ballz", ein Prügelspiel mit Figuren, die aus Bällen bestehen. Namhafte Firmen wie Sega, Acclaim, Dynamix und EA haben ihre Unterstützung zugesichert. Zusätzlich können US-Spieler eine Tastatur erwerben, mit der Mailboxen anrufen. Der Verkauf in Europa ist nicht geplant.

Virtual Music

Eine der seltsamsten und witzigsten Spielideen kommt von den Newcomern Corporate Ink: "Virtual Music" ist ein interaktiver CD-Cartoon, in dem Ihr die Hauptrolle spielt. Eure Steuereinheit ist keine Maus und kein Joystick – in der Welt der virtuellen Musik spielt Ihr auf einer mitgelieferten Plastik-Gitarre, die an die Stereo-Anlage angeschlossen wird. Als Nachwuchs-Rock´n´Roller startet Ihr im Wohnzimmer, jammt zu Platten der berühmtesten Rockstars, trefft die Geister von Gitarren-Virtuosen und steigt zum umjubelten Teenager-Helden auf. Kenntnisse im Gitarrenspiel sind nicht nötig, da Ihr nur mit der rechten Hand die Rhythmusparts spielt. Als Belohnung gibt´s unzählige Gags, Anspielungen und neue Musikstücke. Bisher ist "Virtual Music" nur auf PC-CD-ROM in Arbeit, eine Mega-CD-Version aber im Gespräch. Damit die Gitarre nicht nach dem ersten Durchspielen auf dem Dachboden landet, sollen weitere CDs erscheinen, die nicht nur der puren Unterhaltung dienen, sondern auch Grundwissen des Gitarrenspiels vermitteln. Geplant sind auch andere Instrumente wie Schlagzeug und Keyboards.



Der erste Schritt zur virtuellen Band: "Virtual Music"


Bullet Proff: Das Rollenspiel "Obitus" konnte zumindest als Computer-Version nicht überzeugen.

gnosis erschien. "**Spike McFang**" ist ebenfalls ein Vertreter des Genres, richtet sich aber dank "Zelda"-inspirierter Grafik und Schrägsicht eher an jüngere Abenteurer.

Core Design

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Euch "**Soul Star**" vorgestellt, das in Las Vegas in einer fast fertigen Version zu sehen war. Neben der Mega-CD-Weltraumschlacht haben die Engländer aus Derby eine Reihe weiterer CD-Spiele in der Entwicklung: "**Battlecorps**" ist eine "Thunderhawk"-Variante, bei der Ihr statt des Hubschraubers einen Kampfroboter über eine flüssig zoomende 3-D-Landschaft steuert. Neun


Core Design: "Soul Star" zählte zu den spektakulärsten Spielen auf der CES. Im März soll's erscheinen.

Endgegner und Heavy-Metal-Soundtrack sorgen für Spannung, als Erscheinungsdatum wird Mai anvisiert. Nur auf dem Mega Drive wird die "**Skeleton Krew**" im Einsatz sein. Das Actionspektakel in isometrischer Optik läßt Euch große Robotersprites in den Kampf führen. Außerdem verwandelt sich Eure Maschine je nach Level in ein Motorrad, einen Jetski oder ein U-Boot. Leider könnt Ihr erst im Herbst mit dem Modul rechnen.

FCI

Rollenspiele kommen langsam, aber sicher: Die US-Division des japanischen Fujisankei-Konzerns versorgt nach dem Motto "Not just kid stuff" Konsolenspieler auf Mega Drive und Super Nintendo mit Versionen der Computer-Klassiker "**Might & Magic 3 – Isles of Terra**", zwei "**Ultima**"-Teilen ("Runes of Virtue" und "The False Prophet") und der Mega-CD-Version von "**Eye of the Beholder**". Genre-Fans freuen sich auf wochenlange Rätsel- und Metzelorgien in unterirdischen Verließen, verwunschenen Schlössern und ausladenden Oberwelten.

Gametek

Während Gametek USA mit "**Brutal**" ein Comic-Prügelspiel für das Mega-CD vorstellte, bleibt Gametek Europe bis auf weiteres dem Super Nintendo verbunden. "**Spectre**" ist eine Variante des populären "Ballblazer/Battlezone"-Prinzips. Ihr steuert einen bewaffneten Panzer durch eine psychedelisch angehauchte 3-D-Welt, um vor Ablauf eines Zeitlimits alle Fahnen einzusammeln und den Level zu verlassen. Dabei stören Hindernisse und unfreundliche Gefährte, die mit gezielten Schüssen Ärger machen. Interessant ist der Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm, wo insgesamt vier Spielvarianten gegeneinander oder im Team möglich sind.



Gametek: Der Spiele-Klassiker auf Macintosh-Computern wird fürs Super Nintendo adaptiert.

Hudson

Auch wenn Hudson einen Großteil der internen Programmierer für den PC-Engine-Nachfolger "Iron Man" abgestellt hat, geht die Entwicklung von 16-Bit-Spielen weiter. Während noch nicht sicher ist, ob "**Beauty & the Beast**" auch in Europa auf den Markt kommt, steht der weltweiten Veröffentlichung des "Super Adventure Island"-Nachfolgers "**Super Adventure World**" (Arbeitstitel) nichts im Weg. Master Higgins hüpft durch eine zwölf MBit große Plattformwelt, die frische Levels und etliche Spielspaß-Multiplikatoren aufweist. Spätestens im Herbst werden wir das neue Super-Nintendo-Jump´n´Run in den Geschäften finden – beinahe gleichzeitig mit dem 16-Bit-Debüt des hausinternen PC-Engine-Stars "Bonk". "**Super Bonk**" soll im September in den Handel kommen, gefolgt von "**Super Bomberman 2**". Während diese Spiele exklusiv fürs Super Nintendo anstehen, sollte Hudsons erstes Mega-Drive-Modul ebenfalls ´gen September fertig sein. "**Mega Bomberman**" könnte als vorgezogenes Weihnachtsgeschenk einer der Herbst-Knüller im Sega-Sektor sein. Leider nur für die USA im Gespräch sind die Super-NES-Titel "**Fieviel goes west**" und "**Inspector Gadget**". Beide Spiele fielen auf den ersten Blick mit putziger Grafik und bekannten Jump´n´Run-Vorzügen auf – nicht nur für Zeichentrick-Freaks zwei interessante Module.

Irem

Die "R-Type"-Erfinder ruhen sich im Moment auf ihren Lorbeeren aus: Einzige Neuheit war die Super-NES-Version des Automatenerfolgs "**In the Hunt**". Statt des "R-Type"-Raumschiffs steuert Ihr ein U-Boot durch seitlich scrollende Ballerabschnitte, in denen unzählige Feindscharen auf den tapferen Kapitän warten. Grafisch kommt die Konsolen-Version nahe an das Vorbild heran, außerdem dürft Ihr simultan zu zweit auf Unterwasserreise gehen. US-Erscheinungsdatum ist der Sommer ´94, ein Deutschlandstart ist ungewiß.

Jaleco

Mit einer Armada von Sportspielen tritt Jaleco im Frühjahr an: In "**Super Goal 2**" kicken zwei Spieler der "Goal"-Serie erstmals in 3D um die Wette. Natürlich gibt es tonnenweise Spieloptionen, außerdem wählt Ihr aus verschiedenen Stadien. Das Baseball-Modul "**Super Bases Loaded 2**" wird wahrscheiclich nicht in Deutschland erscheinen. Für eingezoomte Nahaufnahmen und Perspektivenwechsel sorgt ein DSP-Chip.

Momentan prügeln sich zwei Programmier-Teams um die Ehre, "Mega Bomberman" entwicklen zu dürfen. Entscheidet sich Hudson für den deutschen "Bewerber", steht Mega-Drive-Besitzern ein Modul mit sensationellem Acht-Spieler-Modus ins Haus. Wir bleiben dran.



Das "X´Eye" ist die US-Variante des aktuellen Wondermegas aus Japan. Das schmucke Multimediasystem kann alle Mega-Drive-Module und -CDs abspielen, ist Karaoke-tauglich und "Electronic Book"-kompatibel. Der rund 500 Dollar teuren Konsole werden je ein Mega-CD- und Karaoke-Titel sowie die speziell programmierte Version von Compton´s "Interactive Encyclopedia" beigepackt. Letzteres Multimedia-Lexikon kennt in den USA jedes Kind und dient beinahe allen PC-CD-ROMs als Beipack-Anhängsel. Bessere Grafik- oder Sound-Features weist das "X´Eye" gegenüber den Standard-Sega-Konsolen nicht auf.



Mit offizieller NHLPA-Lizenz tritt "**Pro Sport Hockey**" an: Von oben verfolgt Ihr heiße Aktionen auf dem Eishockeyfeld, die eingebaute Batterie erlaubt das Speichern einer kompletten Saison sowie freies Editieren der Sturmreihen. Wenig sportlich geht es beim Prügelfest "**The Peacekeepers**" zu, bei dem Ihr in scrollenden Passagen reihenweise Roboter kleinklopft und im Versus-Modus gar zu viert – Adapter vorausgesetzt – aufeinander losgeht.

JVC

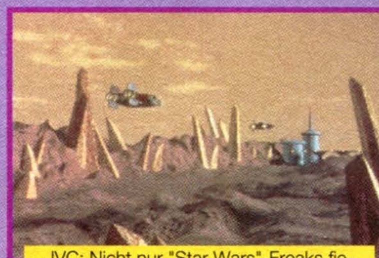
Nach den Erfolgen mit "Wolfchild", "Secret of Monkey Island" und "AH-3 Thunderstrike" (so heißt "Thunderhawk" in den USA) konzentriert sich JVC weiterhin auf das Mega-CD. So stehen im ersten Halbjahr die Veröffentlichungen des High-End-Prügelspektakels "**Rise of the Robots**" und der "Krieg der Sterne"-Interpretation "**Rebel Assault**" an. Beide Spiele haben wir in früheren Ausgaben bereits ausführlich vorgestellt. Nebenbei mauserte sich "Rebel Assault" zum meistverkauften CD-ROM-Titel auf PCs und könnte auch dem Mega-CD zum finalen Durchbruch verhelfen. Eine Modul-Variante ist nicht geplant, "Rise of the Robots" dagegen wird sehr wohl als Cartridge erscheinen. Schließlich bringt JVC das CD-Update eines Amiga-Rollenspiels, das von den "Wonderdog"-Schöpfern Core Design in England entwickelt wurde: "**Heimdall**" führt Euch in eine Götter-gespickte Fantasy-Welt, die mächtige Waffen, Zaubersprüche und jede Menge obskure Monster parat hält. Prächtig animierte Zwischensequenzen, rätselhafte Texte (eine komplett deutsche Version ist zur Zeit nicht angekündigt) und ein ausgeklügeltes Benutzer-Interface (die Sega-Maus soll unterstützt werden) peppen den "Landstalker"-Konkurrenten auf.



JVC: "Magic Boy" wurde von Empire Software in England entwickelt und spricht eher jüngere Spieler an.



JVC: Die Mega-CD-Version von "Rise of the Robots" wird in den USA von JVC angeboten.



JVC: Nicht nur "Star Wars"-Freaks fiebern der Mega-CD-Version des Actionknallers "Rebel Assault" entgegen.

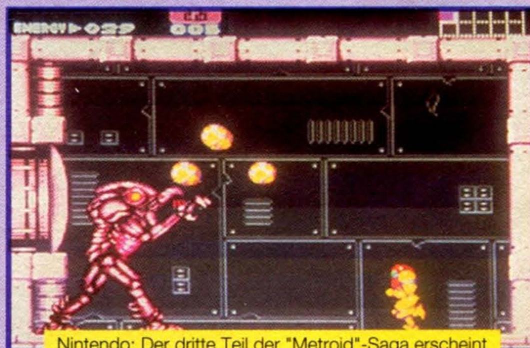
Fürs Super Nintendo bastelt JVC an der Umsetzung ihres CD-Renners "**Jaguar XJ 200**" sowie am Geschicklichkeitstest "**Magic Boy**" – ob und wann diese Titel in Deutschland erscheinen, wurde noch nicht festgelegt. Kein Thema für Europa ist JVCs schnuckliges Kombigerät "**X´Eye**", das mehr als "nur" Mega Drive und Mega-CD in einem Gehäuse bietet.
P.S.: In den LucasArts-Labors entsteht im Moment "**Super Return of the Jedi**", das erneut über JVC vertrieben wird. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

KOEI

Ganz dem Strategie-Genre hat sich KOEI verschrieben. Für Super NES und Mega Drive erscheinen die ebenso komplizierten wie spannenden Taktik-Spiele "**Operation Europe**" (Strategie im 2. Weltkrieg), "**Liberty of Death**" (Kriegführung im Unabhängigkeitskampf der USA) und "**Ghengis Kahn 2**" (Thema sind die Eroberungszüge der Mongolen). Spielerisch ähnlich gelagert: "**Romance of the three Kingdoms 3**" und "**Nobunaga´s Ambition**".

NINTENDO

Mit einer kargen Neuheitenpalette schreitet Nintendo ins neue Jahr. Vom "**Project Reality**" gab´s nichts zu sehen, lediglich ein paar Grafik-Workstations von Silicon Graphics waren am Nintendo-Stand präsent. Dafür feierte Nintendos zweites Super-FX-Spiel seinen zweiten CES-Auftritt. Nach der Vorab-Version auf der Sommer-CES durften wir



Nintendo: Der dritte Teil der "Metroid"-Saga erscheint exklusiv auf dem Super Nintendo.

GAGS & GOSSIP

Core Design arbeitet im Moment an einem weiteren Chuck-Rock-Spiel. Diesmal wird Chuck mit Sohnemann Chuck Jr. exklusiv auf dem Mega-CD antreten. Nicht mehr mit von der Partie sind diesmal Jump´n´ Run-Plattformen. Das bisher unbetitelte "Chuck Rock 3" nutzt vielmehr die Fähigkeiten des Co-Prozessors im Mega-CD, um die Neandertaler im "Mario Kart"-Stil durch die Steinzeit rasen zu lassen.
Capcom gehört zu den ersten Lizenznehmern für Sonys Wundermaschine PS-X. Die Capcom-Premiere für die CD-Konsole soll – dreimal dürft Ihr raten – ein Prügelspiel sein. In den Geheimlabors wird an einer Polygongrafik-Variante im "Street Fighter 2"-Stil gearbeitet. Das Spiel sollte zum (Japan-) Verkaufsstart der Sony-Konsole im Dezember ´94 fertig sein.
American Laser Games arbeitet an einem Automaten auf 3DO-Basis. Während die bisherigen Coin-Ups mit umgebauten Amiga-Computern bestückt waren, soll die neue Generation mit den leistungsfähigen Chips des 3DO arbeiten. Erstes Spiel: "Shoot Out at Old Tucson".



Nintendo: Ob das Baseball-Spiel "Ken Griffith, Jr. presents: Major League Baseball" jemals in Deutschland erscheint, ist noch nicht entschieden.

diesmal eine nahezu fertige Variante probefahren. "**Stunt Race FX**" (ehemals "FX Trax") wartet mit mächtig großen Seifenkisten-Fahrzeugen auf, die eher Niedlichkeits- denn Formel-1-Charakteristiken aufzeigen. Erstmals zum Einsatz kommt hier der **Super-FX-2-Chip**, eine Weiterentwicklung des "Starwing"-FX-Chips. Zum grafischen Gag wurde der Auto-Crash unfunktioniert: Designer Shigeru Miyamoto (der Mann hinter "Mario" und "Zelda") läßt den personifizierten Rennwagen (mit Mund, Augen und Ohren vermenschlicht) bei einem Unfall in sämtliche Einzelteile zerfallen, um ihn wenige Sekunden später live auf dem Bildschirm wieder zusammenzusetzen. In Deutschland dürfen wir "Stunt Race FX" im Frühsommer erwarten.

Für jüngere Spieler hat Nintendo "**Sound Fantasy**" im Angebot, das "Mario Paint" für Musiker. Mit Joypad oder Maus komponiert Ihr eigenhändig oder fügt bestehende Taktzyklen kompetent aneinander. "Sound Fantasy" ist für den Sommer anvisiert – genauso wie die 16-Bit-Premiere von "Metroid". "**Super Metroid**" schockt zwar nicht mit den prognostizierten 32 MBit, hält sich aber mit 24 MBit recht tapfer. Unendlichen Level-Weiten stehen (noch) bescheidene Optiken gegenüber, die spielerische Glanztaten geschickt hinwegwischen. Im Namen aller "Metroid"-Fans wünschen wir dem Spiel eine optische Frischzellenkur, ehe es im April in den USA und wenig später auch bei uns erscheint. Last but not least hat Nintendo einen Titel aus dem Speicher gekramt, der schon seit Einführung des Super Nintendos vor drei Jahren immer mal wieder in Veröffentlichungslisten auftaucht. Diesmal hofft die HAL-Entwicklung als "**Kirby´s Tee-Shot**" auf einen Platz im Händlerregal. Ob es die ausgeflippte Minigolf-Variante endlich schafft, wird sich zeigen – vorsichtshalber nennt Nintendo als Termin "TBD", to be decided...

Philips

Die Einführung der **Digital-Video-Cartridge** für das CDI ging in den USA bereits über die Bühne, in Deutschland ist sie für April geplant. Neben einer Menge von Spielfilmen (u.a. die "Star Trek"-Titel, "Black Rain" und diverse Musikvideos) gibt´s natürlich auch spezielle FMV-Spiele. In der nächsten Ausgabe werden wir das Full-Motion-Video-Modul detailliert vorstellen und dessen Zukunft kritisch beäugen.

Fürs blanke CDI-System zauberte Philips drei neue Spiele und um Nintendo-Maskottchen aus dem Laser-Tresor: "**Mario takes America**" (wir lernen die USA kennen), "**Hotel Mario**" (Jump´n´Run im Hotel-Ambiente) und "**Zelda´s Adventure**" (spielerisch den bereits verfügbaren "Zelda"- und "Link"-Spielen ähnlich).


Philips: Mit der "Digital-Video"-Cartridge rüstet das CDI zum Laserdisc-Konkurrenten auf.

Revell

Der bekannte Modellbausatz-Hersteller steigt ins Videospielgeschäft ein: Die "**European Racers**" fahren auf dem Mega-CD um die Wette. Dabei dürft Ihr aus vier Traumwagen wählen und 3-D-Rennkurse bestreiten. Als Bonbon ist der Packung ein Plastikbausatz eines Porsche 911 beigepackt. Flugzeugfans dürfen schon gespannt auf "**Operation Airstorm**" warten, bei dem Ihr eine F-15 zusammenkleben dürft und im Bildschirm-Cockpit mit Hubschrauber oder Jagdfliegern über Polygonlandschaften rast. Euer hehres Ziel: Die freie Welt verteidigen.

Sega

Im riesigen Sega-Center waren zwischen "Virtua Formula"- und "Virtua Fighter"-Automaten, mächtigen Fernsehtürmen und einer "**Activator**"-Probestation mehrere Highlights zu bewundern: Herausragend ist die Umsetzung von "**Virtua Racing**" auf dem Mega Drive, dessen eingebauter DSP-Chip ("SVP": Sega Virtua Processor) wahre Wunderdinge leistet. Auf drei verschiedenen Rennkursen fahrt Ihr allein oder zu zweit um die Wette. Die Grafik mit Bergen, Bäumen und Tribünen wird in rasend schneller


Sega: Erstes Baseball-Spiel aus der Catcher-Perspektive: "World Series Baseball".

Polygon-Optik dargestellt, außerdem könnt Ihr zwischen verschiedenen Perspektiven – Cockpit, hinter dem Auto, Vogelperspektive – wählen. Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm horizontal gesplittet. "Virtua Racing" ist eine der besten Automatenumsetzungen, die Spielbarkeit bleibt nicht hinter der brillanten Technik zurück. Allerdings hat soviel Perfektion und der SVP-Chip seinen Preis: Man munkelt von 100 US-Dollar, in Deutschland dürfte der Verkaufspreis kaum unter 160 Mark liegen.

Zweiter Schwerpunkt der Sega-Präsentation war der dritte Teil der "Sonic"-Saga. "**Sonic 3**" kommt weltweit am 2. Februar in die Geschäfte. Ohne an Geschwindigkeit einzubüßen, rast Sonic mit Unterstützung von Tails durch die Levels von Floating Island, wo Dr. Robotnik wieder einmal Chaos-Edelsteine klauen will. Neue Welten wie die Feuerfalle, eine unterirdische Murmelstadt und ein eisiger Winterabschnitt

Der englische FX-Chip-Erfinder Argonaut hat die Techniker in Klausur geschickt und einen noch schnelleren Polygon-Beschleuniger ausgetüftelt. Der Super-FX2-Prozessor kann noch mehr Polygone pro Sekunde aufbauen und ermöglicht somit noch schnellere 3-D-Grafiken auf dem Super Nintendo.



samt Skieinlage erschweren Sonics Reise. Zum Glück dürft Ihr den Spielstand sichern und in frischen 3-D-Bonuslevels auf Ringjagd gehen. Auch der Split-Screen-Modus für zwei Spieler ist in einer verbesserten Version mit fünf eigenständigen Abschnitten vertreten. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten MAN!AC.

Größte Überraschung war die Hardware-Neuheit "**CDX**": Sega packte Mega Drive und Mega-CD unter eine Haube, die kaum größer als eine Videokasette ist. Das CDX könnt Ihr auch als transportablen CD-Player für unterwegs benutzen, denn alle Funktionsknöpfe sind frei zugänglich. Zusammen mit drei Spielen und einem Joypad wird das CDX ab März in den USA ausgeliefert, der Deutschland-Start des rund 800 Mark teuren Design-Schönlings ist noch vor Sommer geplant.

Dem Mega Drive werden im ersten Quartal 94 zudem die Sportspiele "**NBA Action**" (Basketball) und "**World Series Baseball**" beschert. Weiterer Bestandteil der Sega-Sports-Reihe ist "**Pebble Beach Golf Links**", ein 16 MBit starkes Golfmodul. Eines der seltenen Sega-Rollenspiele erleben Mega-Drive-Fans in "**Shadowrun**", einem futuristischen Cyberpunk-Abenteuer mit Ausflügen in Computersysteme. Enge spielerische Verwandtschaft zum gleichnamigen Super-NES-Modul ist nicht gegeben. Schließlich tummelte sich ein kleines, aber feines Actionspiel am Sega-Stand: In "**Subterrania**" trotzt Ihr der Schwerkraft und ballert Euch durch scrollende Weltraumlandschaften. Die interessanteste Neuerscheinung für das Mega-CD heißt "**Tomcat Alley**". In Top-Gun-Manier steuert Ihr eine F-14 durch Realfilmaufnahmen und kümmert Euch um Waffensysteme und Funkverkehr. Enttäuschend war, daß kaum neue Mega-CD-Titel von Sega angekündigt wurden. Zum Thema Saturn gab's keine

Die Mega-Drive-Version von "Shadowrun" ist das erste Rollenspiel aus dem Hause Sega seit dem Dungeons & Dragons-Spiel "Warriors of the Eternal Sun". Das in den USA entwickelte 16-MBit-Modul weist einige Parallelen zur "Phantasy Star"-Serie auf, wie z.B. die Kampfsezenen, in denen Eure Helden im Vordergrund stehen und die Gegner im Hintergrund mit Waffen und Zaubersprüchen angreifen.



Sega: Das CDX (Mega Drive und Mega-CD) wird im Frühjahr in den USA und 'gen Sommer bei uns erscheinen.


Sega: Die Realfim-Fliegerei mit außergewöhnlichen Optiken orientiert sich spielerisch an "Afterburner" & Co.



Sega: "Sonic 3" erscheint in zwei Teilen. Part 1 gibt's im Februar, die Fortsetzung folgt im Herbst.

GEWALT & ZENSUR

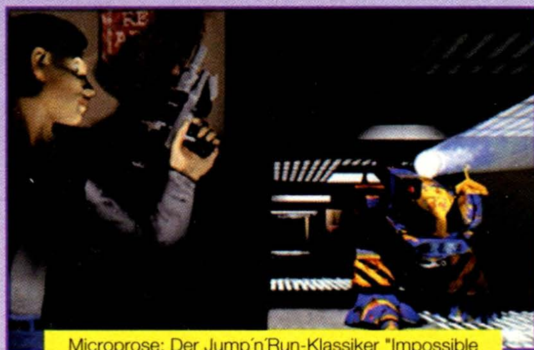
Nicht nur bei uns hat "Mortal Kombat" heftige Diskussionen ausgelöst: In den USA regt sich Widerstand gegen Gewalt im Kinderzimmer, ein nationales Bündnis aus Politikern, Kirchen und verschiedenen Verbänden versucht, der zunehmenden Verrohung der Gesellschaft entgegenzuwirken. Davon bleiben Videospiele natürlich nicht unberührt: Das liebste Hobby der Kids steht im Brennpunkt des Geschehens. Ein Senatsausschuß nimmt Spiele wie Acclaims "Mortal Kombat" und "Night Trap" von Sega zum Anlaß, die gesamte Branche zu kritisieren. Sega und Nintendo reagieren mit kindischen Schuldzuweisungen: Nintendo plaudert über seine "saubere" Firmenpolitik und gibt die Konkurrenz zum Abschuß frei, Sega kontert mit dem Hinweis auf das "Super Scope", dessen Design an eine reale Panzerfaust erinnert. Das Problem aber liegt tiefer: Videospielen ist nicht nur Kinderkram – Spieler werden älter und verlangen nach neuen Reizen, die knuddelige Jump'n'Runs um Häschen oder Klempner nicht mehr bieten. Die Systeme werden immer besser – mit dem Mega-CD hielt der beeinflußbare Realfilm Einzug in die Wohnzimmer. Keine abstrakten Sprites ballern einander ab, echte Schauspieler agieren und werden erschossen.

Durch ein Spiel wie "Mortal Kombat", dessen Verkaufsargument in erster Linie die Todesarten und das literweise fließende Blut sind, geriet die Industrie bei der "normalen" Presse schnell in Verruf – Videospiele sind natürlich schuld am Untergang der Menschheit. Um so schlimmer für den Ruf von Videospielen ist, daß kleinere Firmen die Chance wittern, mit immer brutaleren Spielen den – zugegeben vorhandenen – Markt abzugrasen. Atari wirbt bereits mit dem Hinweis "Wir kennen keine Zensur" und einem neuen Jaguar-Prügelspiel, das fehlende spielerische Qualitäten mit Blutlachen beim kleinsten Schubser kompensiert. Sega reagierte in den USA mit einem Rating-System: Seit Herbst letzten Jahres haben alle Spiele eine Altersempfehlung auf dem Cover, Lizenznehmer müssen sich einem von Sega gesponsorten Rating-Komitee unterwerfen. Auch in Deutschland ist ähnliches geplant. Konsequenzen haben die Ratings nicht – jeder kann jede CD und jedes Modul erwerben. Nintendo will ein eigenes Rating-System auf die Beine stellen, die 3DO Company hat bereits Altersempfehlungen angekündigt – natürlich sind alle unabhängig voneinander und total verschieden. Damit keine staatliche Zensur aufkommt, sollten sich die Hersteller an einen Tisch setzten und ein verbindliches, gemeinsames System einführen. Ansonsten droht eine ähnliche Situation wie in deutschen Videotheken und Spielhallen: Zutritt ab 18...



Sega: Das spektakulärste Modul auf der CES war die Mega-Drive-Adaption von "Virtua Racing". Der Spezialchip sagt der Super-FX-Technologie den Kampf an.


Sega: "Subterrania" ist ein kleines, aber feines Action-Spiel rund um Schwerkraft und Lebensrettung.


Microprose: Der Jump'n'Run-Klassiker "Impossible Mission" wird für das Super Nintendo umgesetzt.

offiziellen Statements, doch gilt als sicher, daß die High-End-Konsole in zwei Varianten erscheint: Als reines CD-System und mit zusätzlichem Modul-Port.

Seika

Ganz im Zeichen von "**Super Turrican 2**": Der Nachfolger zum Actionhit "Turrican" (in Deutschland via Laguna, in den USA über Seika erhältlich) wird in der nächsten MAN!AC detailliert vorgestellt und soll noch im Herbst in den Vereinigten Staaten ausgeliefert werden. Darüber hinaus erwarten wir das Mode-7-Renn/Actionspiel "**Freeway Fly Boys**", das Hack´n´Slay-Abenteuer "**Legend**" sowie die Ankunft des neuen Seika-Maskottchens "**Pinkie**" – wollen wir wetten, daß Pinkie in einem Jump´n´Run debütiert?



Seika: 16 MBit starke Action-Bonanza durchs Roboterland. Mehr Infos zu "Turrican 2" nächste Ausgabe.

Sony

Wenig Neues bei Sony und Tochterfirma Psygnosis: "**Wheel of Fortune**" (Glücksrad) und "**Jeopardy**" basieren auf den bekannten Fernsehshows und werden von den Originalpräsentatoren Vanna White und Alex Trebek auf dem Mega-CD vorgestellt. Veröffentlichungen in Europa sind nicht geplant, dafür kommen Baseballfans mit "**ESPN Baseball**" auf ihre Kosten. Auf Super NES, Mega Drive und Mega-CD geht Ihr auf Homerun-Jagd. Digitalisierte Animationen und Live-Kommentar garantieren echte Ballpark-Atmosphäre. Psygnosis zeigte "**Puggsy**" für das Mega-CD, das aber kaum Änderungen gegenüber dem Modul aufweist. Dafür soll die CD erheblich billiger als die Modul-Variante verkauft werden. Der "Microcosm"-Nachfolger "**Scavenger 4**" wird für alle erhältlichen CD-Systeme umgesetzt.

Spectrum Holobyte

Unter den Fittichen von Spectrum Holobyte tummeln sich neben den hauseigenen Titeln auch die Microprose-Spiele. Leider steht bei den wenigsten US-Veröffentlichungen fest, ob und wann sie in Deutschland auf den Markt kommen. Das Piraten-Epos "**Pirates Gold**" fristet langfristig ein Import-Dasein (siehe Test auf Seite 30), die Wiedergeburt des Plattform-Klassikers "Mission Impossible" (als "**Impossible Mission 2025: The Special Edition**") verschiebt sich weitere Monate. Bereits im April debütiert mit "**Tinhead**" Spectrum Holobyte´s potentieller Serienheld– natürlich im Jump´n´Run-Ambiente.
Mit Spannung wird "**Star Trek: The next Generation**" für das Super NES erwartet. Die Adaption der epochalen Science-fiction-Serie mit dem Untertitel "Future´s Past" ist als Action-Adventure ausgelegt und fährt die gesamte Brücken-Crew als Spiel-Charaktere auf.

Sunsoft

Spiele um die "Looney Tunes"-Figuren gehen weg wie warme Semmeln. Nach den erfolgreichen "Roadrunner" und "Daffy Duck´s Marvin Missions" steht nun der größte Toon-Star als Held eines Videospiels an: Bugs Bunny kämpft in "**Rabbit Rampage**" mit den Tücken eines Trickfilms. Neben unfreundlichen Cartoon-Genossen macht Bugs vor allem der Zeichner des Comics zu schaffen, der ihn in immer neue Welten versetzt und mit dem Buntstift neue Gegner in den laufenden Film (sprich: Spiel) zeichnet. Grafisch ist das Bunny-Spektakel herausragend und unterhält mit zahllosen Gags aus den Trickfilmen. Bis zur Veröffentlichung im März sollten die Programmierer auch die Probleme bei der Steuerung in den Griff bekommen. Weitere Sunsoft-Spiele sind eine Super-NES-Fortsetzung der Abenteuer von "**Speedy Gonzales**" und "**Pitates of the Dark Water**" für SNES und Mega Drive. Das Fantasy-Piratenspiel wurde in Zusammenarbeit mit Ex-Hanna-Barbera-Zeichner David Kirschner entwickelt und basiert auf einer Zeichentrickserie. Mit drei

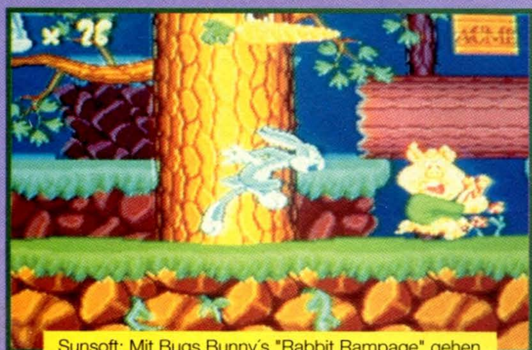
In den USA boomt Science-fiction: "Die Next Generation" kommt 1995 zu Kinoehren und erfährt im TV heftige Konkurrenz. William Shattner´s "Tek-War"-Bücher werden ebenso fürs Fernsehen verfilmt wie die Erlebnisse der Bewohner von Raumstation "Babylon 5". Nebenbei startet der "Star Trek"-Ableger "Voyager" im TV durch.

Im März ist´s endlich soweit: Das heiß ersehnte "Mega Turrican" fürs Mega Drive erscheint in den USA bei Data East. Ob die technisch herausragende Factor-5-Produktion auch bei uns auf den Markt kommt, wird noch verhandelt.





Helden geht Ihr auf die Suche nach 13 gut versteckten Schätzen, die zu allem Überfluß von üblen Piraten bewacht werden.



Sunsoft: Mit Bugs Bunny's "Rabbit Rampage" gehen die Looney Tunes in die nächste Runde.

TAKARA

Die Umsetzungswut von Takara kennt keine Grenzen: Zum Glück für frustrierte Mega-Drive-Fans machen sich die Japaner über Spiele her, die man auf Segas 16-Bitter vermißte: "**Joe & Mac**" heißt die automatengetreue Umsetzung der Abenteuer im Neandertal. Wer auf Neo-Geo-Prügelkost steht, kann sich auf "**King of Monsters 2**" freuen, bei der sich gigantische Monster ohne Rücksicht auf Verluste durch Großstädte keilen. Außerdem treten die Bogard-Brüder in "**Fatal Fury 2**" an, das mit dem riesigen 24 MBit einen Platz am (Street-) Fighter-Himmel anstrebt.

Vor gut drei Jahren hat Tecmagik als Master-System-Entwickler angefangen. Die ersten Titel ("Populous", "New Zealand Story", "Pac-Mania") zählen heute zu den 8-Bit-Klassikern und wurden außergewöhnlich liebevoll adaptiert. Mit dem Sprung auf 16-Bit-Plattformen verlor sich der Glanz. In den letzten zwanzig Monaten wurden wenige und realtiv miese Spiele veröffentlicht.

TECMAGIK

Höhepunkt am Tecmagik-Stand war die rasante "Looney Tunes"-Jagd "**Cagey Capers**" mit Tweetie und Sylvester, die endlich fertig ist. In dem 16 MBit starken Modul spielt Ihr Miezekatze Sylvester auf Nahrungssuche. Dabei kommen Euch Slapstickfallen, Oma und Hofhund Spike in die Quere. Grafisch erreicht das Spiel annähernd Trickfilmqualität, spielerisch offenbarte "Cagey Capers" noch Schwächen. Mit "**Andre Agassi Tennis**" steigt Tecmagik in den Super-NES-Markt ein, außerdem war eine frühe Version vom Steven-Segal-Spiel "**The Final Option**" zu sehen, das als Kreuzung von "Final Fight" und "Mortal Kombat" daherkommt. Mit digitalisierten Kampftechniken prügelt Ihr Euch durch die Gegend und vermöbelt haufenweise Fieslinge. Das Modul soll Mitte des Jahres für Mega Drive und Super NES ausgeliefert werden.

TENGEN

Die Mega-Drive-Variante des Cyberspace-Films "**The Lawnmower Man**" wird als erstes Tengen-Spiel in Europa bei Sales Curve entwickelt. Das Spiel basiert kaum auf der Super-NES-Version, wird komplett neu gestaltet bzw. verbessert. Bis Ostern soll die Mischung aus rasanten 3-D-Szenen und actiongeladenen Plattformsequenzen auf dem Markt sein. Ebenfalls in England entsteht "**Pinkie**". Millenium, spätestens seit "James Pond" auch den Mega-Drive-Fans bekannt, setzt die knuddelige Plattformhatz in Szene. Vor allem jüngere Spieler sollen von dem Außerirdischen angesprochen werden, der durch die Galaxie reist, um Dinosaurier vor dem Aussterben zu bewahren. Dazu sammelt er die Eier der Echsen, bevor diese von anderen Tieren verspeist werden.

MOST MISSING

- Phantasy Star 4
- Starwing 2
- Ein gutes Jaguar-Spiel
- Sony PS-X
- Streets of Rage 3
- Innovative Spielkonzepte
- Super Street Fighter 2
- Creature Shock
- Herausragende 3DO-Software
- Ein neues Konami-Toons-Spiel

THQ

Gleich mit drei Labels – THQ, Black Pearl und Malibu Games – treten die berüchtigten Kalifornier an, um Spiele für Super NES und Mega Drive zu liefern. Außerdem hat THQ inzwischen Lizenzen für Mega-CD und 3DO erworben. In Deutschland erscheint im Frühjahr das 16-MBit-Modul "**All American Championship**" mit den populären US-Sportarten Football und Baseball. Mega-Drive- und Mega-CD-Varianten des harten Action-Automaten "**Total Carnage**" sind bereits in Arbeit. Die Super-Nintendo-Filmumsetzung von "**The Lawnmower Man**" soll in Deutschland offiziell "Der Rasenmäher-Mann" heißen und kommt Mitte Februar. Im Kampf gegen Cyberjobe steuert Ihr Dr. Angelo durch Jump´n´Run-Sequenzen, 3-D-Levels im Inneren des Computers und tretet zu Autoverfolgungsjagden an. Erst im Herbst stehen die Super-Lizenzen an: THQ wird Super-NES-Spiele um die Steven-Spielberg-Fernsehserie "**Sea Quest**" (läuft bei uns in RTL) und den japanischen Kult-Comic "**Akira**" auf den Markt bringen.

IN & OUT

▲ Star Trek und kein Ende: Für alle Systeme und von mehreren Anbietern stehen uns Spiele zu den drei TV-Serien bevor. Im Blickpunkt: "Next Generation" und "Deep Space Nine".

▲ Superhelden: Kaum ein Software-Haus verzichtet darauf, einen firmeninternen Megastar zu formen. Mario, Sonic, Bubsy & Rocket Knight weisen den Weg: Absolut jedes Maskottchen debütiert als Jump´n´Run-Held.

▲ Fortsetzungen: siehe oben. Kein auch nur halbwegs erfolgreiches Spiel wird von Teil 2 verschont.

▲ Prügelspiele: Street Fighter sind nach wie vor in und beherrschen die Verkaufschafrts. Auch 1994 wird Capcoms Vorzeige-Klopperei nicht ohne Nachahmer bleiben.

▲ Rollenspiele: Hoffentlich erkennen auch deutsche Anbieter das Potential anspruchsvollerer Software und bieten komplett übersetzte Versionen der US- und Japan-Rollenspiel an.

▲ Multi-Player-Spiele: Wer alleine spielt, ist selber schuld. Seit "Bomberman" und den EA-Sports-Titeln wird Teamarbeit groß geschrieben.

▲ CD-ROM: Wer kann die Fertigung von 32-MBit-Modulen noch bezahlen?

▲ Digital Video: CDI hat´s als erster, 3DO wird folgen. Wir freuen uns auf Spielfilme im CD-Format und Spiele mit bahnbrechenden Optiken.

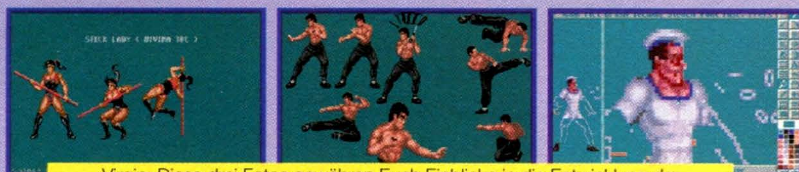
▼ 8 MBit: Mit 16 fängt das Spielerleben an...

▼ Exklusiv-Entwicklungen: Kaum ein Hersteller schreibt nur für eine Konsole. Zumindest Mega Drive und Super Nintendo werden mit Versionen bedacht.

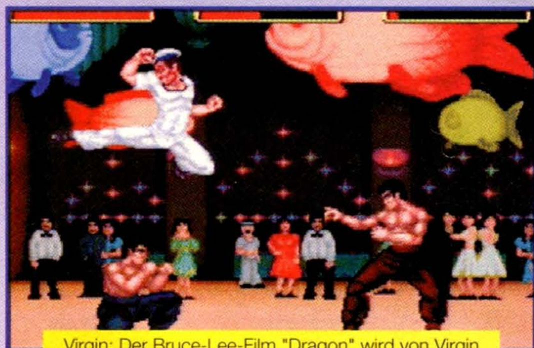
▼ Lynx: Das technisch beste Handheld wird selbst von Atari ausgegrenzt. Neue Spiele gab´s auf der Messe keine.

Viacom

Der an einem Dutzend Kabelsendern (u.a. Nickelodeon und MTV) beteiligte US-Medienriese Viacom steigt ins Spielegeschäft ein. In den letzten Monaten wurde kräftig eingekauft und eine interne Abteilung für Super-NES- und Mega Drive-Produktionen etabliert. Erste Projekte sind Umsetzungen von bekannten Nickelodeon-Comic-Serien, außerdem steht uns ein Spiel um die MTV-Prols **"Beavis & Butthead"** bevor. "Huh, huh, that´s cool..." – mit Sprachsamples aus dem Trickfilm zündelt Ihr in der Nachbarschaft und übt Euch im Frosch-Baseball. Wird Euch der Level zu langweilig – kein Problem: Drückt auf den "Huh, huh, that sucks..."-Knopf und spielt im nächsten Abschnitt weiter. Ab Sommer ´94 seid Ihr dabei.


Virgin: Diese drei Fotos gewähren Euch Einblicke in die Entwicklung der Kampfsportsimulation "Dragon". Ob Virgin einen neuen Standard in Sachen Animation setzt, dürfte sich frühestens im Sommer zeigen.

Virgin


Virgin: Der Bruce-Lee-Film "Dragon" wird von Virgin für alle 16-Bit-Formate umgesetzt.

Zurückhaltung pur: Nur wenige Virgin-Highlights des Jahres 1994 wurden auf der CES präsentiert. Neben ersten Demos von **"Demolition Man"** (Hardcore-Baller-Action) spielte man vor allem **"Jungle Book"** für Mega Drive und Super Nintendo. Anfänglich von "Aladdin"-Schöpfer David Perry inszeniert, hat nun ein anderes Programmierteam die Arbeit aufgenommen. In unserem Interview mit David Perry ab Seite 24 erfahrt Ihr u.a., warùm er Virgin mitten in den "Jungle Book"-Entwicklung verlassen hat.
In der Virgin-Pipeline lauern außerdem das Basketball-Spiel **"Jammit"** und die Film-Adaption **"Dragon"**, ein extravagantes Prügelspiel rund um Karate-Hero Bruce Lee. Während genannte Titel konsequent für Mega Drive und Super Nintendo erscheinen, wird´s im Frühjahr zudem die Umsetzung der exzellenten Super-Nintendo-Tüftelei **"Lost Vikings"** (Mega Drive) sowie (endlich) **"Terminator"** für Mega-CD geben. Die CD-Musik von Tommy Tallarico hat in den USA bereits zwei Preise eingeheimst. Exklusiv für Mega-CD erwarten wir die Adaption der genialen PC-Golfsimulation **"Links"** – sollte Virgin die Umsetzung gelingen, hat das Mega-CD das definitiv beste Videospiel-Golf zu bieten. Nicht zu vergessen: **"Out of this World 2: Heart of the Alien"** für Mega-CD soll ebenfalls im ersten Halbjahr auf den Markt kommen.
Im Gegensatz zu vielen anderen Spiele-Produzenten entwickelt Virgin für beinahe jede verfügbare Plattform. So werden die allerneuesten Spiele (u.a. **"Creature Shock"** und **"Lion King"**) auch für 3DO und CD-I adaptiert. In den Virgin-Geheim-Labors arbeitet man bereits auf Sega Saturn und Sony PS-X – Judgment Day ist 1995.

Working Designs

"Von Spielern für Spieler" lautet das Motto von Working Designs. Die kleine Firma setzte sich gegen alle Hindernisse durch und brachte mit **"Lunar – The Silver Star"** das erfolgreichste Mega-CD-Spiel aus Japan in den USA heraus . Die erste Auflage ist bereits ausverkauft und das nächste Rollenspiel für Segas CD-Konsole steht in den Startlöchern. **"Vaj"** bedient sich der Vogelperspektive und ist erheblich actionorientierter als "Lunar". "Phantasy Star"-Fans werden sich sofort einfinden. Als nächstes Projekt wartet **"Lunar 2"** – Working Designs arbeitet eng mit dem Hersteller Game Arts zusammen, um die englischsprachige Version bereits zwei Monate nach der Japan-Veröffentlichung (Juli) auf den Markt zu bringen.

U.S. Gold

Olympia weit und breit: Nach über einer Million verkauften "Olympic Gold"-Modulen steht bei U.S. Gold **"Winter Olympics"** im Vordergrund. Die Mega-Drive-Adaption ist bereits erhältlich (Mega-CD folgt in Kürze), Super-NES-Besitzer werden ihre Olympiade via Mindscape genießen. Ein Test folgt wahrscheinlich in den nächsten Ausgabe. Nebenbei hat sich U.S. Gold bereits die Rechte an der kommenden Sommerolympiade in Atlanta gesichert. Das Großereignis im Jahr 1996 soll allerdings nicht nur mit einem Spiel, sondern mit einer ganzen Armada an Programmen ausgereizt werden.
Vor 1996 hat U.S. Gold allerdings noch andere Titel in petto. So entsteht zur Zeit das offizielle Spiel zur Fußball-WM (**"World Cup USA 94"**). Die Soccer-Simulation (Sicht aus der Vogelperspektive) hält neun verschiedene Stadien, die echten 24 WM-Teams sowie eine Batterie zum Zwischenspeichern bereit. Außerdem erwarten wir folgende Module für Mega Drive und Super NIntendo: **"Incredible Hulk"** (Actionspiel zum Marvel-Comic) und **"Hurricans"** (Jump´n´ Run für ein bis zwei Spieler zum Thema Fußball).

Most Wanted

Virtua Racing (Mega Drive)
NBA Jam (Mega Drive, Super Nintendo)
FIFA Soccer (Super Nintendo)
Soulstar (Mega-CD)
Rebel Assault (Mega-CD, 3DO, CDI)


Virgin: "Demolition Man" Stallone kennt keine Gande. Was sich bewegt, wird schlichtweg abgeknallt.

Boing! Endgegner Bossbee läuft beizeiten gegen die Wand.

KONAMI


Einfallsreiche Endgegner machen den beiden Twin Bees zu schaffen: Byonbee fährt die Stelzen aus.


Kunterbunt & farbenfroh: Die Reise der Helden führt durch vielfältige Welten.

Noch bunter, noch schneller: Diesmal schickt Konami Twinbee und Konsorten auf eine wilde Jump 'n Run-Reise.

Super-Nintendo-Fans kennen die witzig-bunte Ballerei "Twin Bee" seit letztem Sommer. Inzwischen haben die beiden Helden **Twinbee** und Gwinbee Verstärkung für Ihr neuestes Super-Nintendo-Abenteuer bekommen: Zusammen mit Winbee befreien sie in den "Rainbow Bell Adventures" ein weiteres Land von bösartigen Knuddelmonstern und gigantischen Endgegnern, die auf ähnlich seltsame Namen wie "Bossbee" und "Byonbee" hören.

Twinbee war in Japan ein erfolgreicher Automat, eine Super-Nintendo-Variante erschien dort Anfang 1993 und im September auch bei uns. "Pop'n Twin Bee" ist ähnlich wie "Parodius" eine Persiflage auf das Ballergenre. Das vertikal scrollende "Pop 'n Twin Bee" gefällt ebenfalls mit niedlichen Knuddel- Feinden und kitschig-schräger Musik.

In seitlich scrollenden Jump´n´Run-Abschnitten sucht Ihr nach versteckten Ausgängen, ab und an findet Ihr Schlüssel, die neue Türen öffnen. Daneben sammelt Ihr fleißig kleine Schellen, die Punkte bringen. Weitere Zähler erhaltet Ihr, wenn Eure Figur einem Gegner auf den Kopf hüpft oder sie mit einem mächtigen Faustschlag ins Land der Träume schickt. Sind die Feinde erledigt, lassen sie verschiedenfarbige Glocken zurück, die den drei "Bees" wie im Balleroriginal zu Extrawaffen wie Superschuß, kleine Satelliten oder Schutzschild verhelfen. Daneben gibt´s einen brachialen Hammer, eine Peitsche und rätselhafte Gegenstände für Twinbee und seine Freunde. Jeder der drei Helden ist mit einem Raketenrucksack ausgestattet, der die "Bees" mit rasantem Tempo in alle Richtungen beschleunigt.
"Rainbow Bell Adventures" läßt Euch freien Entdeckungsspielraum, denn die Levels sind nicht linear aufgebaut: Die gesamte Welt seht Ihr auf einer Übersichtskarte, wobei einige Abschnitte mehrere Ausgänge in verschiedene Richtungen haben.
Deshalb müßt Ihr einige Level mehrmals durchforsten, um an versteckte Türen heranzukommen. Twinbee wird in eine Eislandschaft samt skifahrenden Endgegner verschlagen, kämpft sich durch Graswelten und irrt, von einem Spot beleuchtet, durch Höhlensysteme - die Konami-Programmierer erschufen kunterbunte Welten, in denen Ihr rennt, fliegt oder taucht. Damit ihr nicht mehrere Dutzend Levels am Stück spielen müßt. speichert eine Batterie Eure Fortschritte. Wer einen Kumpel zur Verfügung hat, kann in der Team-Variante auch zu zweit auf Erkundungsreise gehen. Außerdem gibt es einen Battle-Modus: Mit horizontal geteiltem Bildschirm geht Ihr auf Extrajagd, um den Gegner so schnell wie möglich seiner Energieherzen zu berauben.
"Twin Bee-Rainbow Bell Adventures" ist ein hektisch-rasantes Jump´n´Run mit vielen Anleihen bei "Sonic 2". Nach dem ersten Eindruck ist die technische Gestaltung perfekt, denn selten hat man auf dem Super NES so schnelles und ruckfreies Scrolling gesehen. Witzige Endgegner und schräg-fröhliche Musik im bekannten Konami-Stil versprechen Spaß, der muntere Battle-Modus für Zwei appelliert an Eure niedersten Instinkte. In Japan ist das Modul bereits erhältlich, Deutschland ist frühestens im April an der Reihe.
Außer den "Rainbow Bell Adventures" zeigte Konami fast nur Altbekanntes: Zwischen "Lethal Enforcers", "Castlevania: New Generation" (Mega Drive, Test in der nächsten MAN!AC) und den "Tournament Fighters" waren weder neue Toons-, noch weitere Rocket Knight-Abenteuer auszumachen. Der einzige unbekannte Titel - ein obskures Baseballmodul für das Super Nintendo, bei denen ovale Eimännchen den Bat schwingen – wird nicht in Europa erscheinen.


Sobald Ihr einen der Level erledigt habt, wird Euer Spielstand auf eine Batterie gespeichert.



Delnbee macht Euch schwer zu schaffen: Allein habt Ihr kaum eine Chance gegen den aufdringlichen Skifahrer.

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Dragons Revenge	demnä. erhältlich
Landstalker dt	demnä. erhältlich
Aero the Acrobat us	99.-
Aladdin dt/us	109.-/99.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
BOB dt/us	99.-/89.-
Bubsy dt	99.-
CD Afterburner 3 dt/us	89.-/79.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas us	129.-
CD INXS Make my Video dt	89.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us	129.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Sherlock Holmes 1 dt	109.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman vs Kingpin us	109.-
CD Thunderhawk dt	99.-
CD Thunderstrike us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage us	99.-
Carmen San Diego us	49.-
Chuck Rock dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-
Dashin' Desperados us	99.-
Dinosaurs for Hire us	89.-
Dracula us	109.-
Ecco the Dolphin dt	99.-
F-15 Strike Eagle II MD us	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt/jp	109.-/59.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Flintstones dt	99.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiares us	39.-
Gain Ground dt	49.-
Gauntlet 4 us	99.-
General Chaos dt	109.-
George F. KO Boxing us	49.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc jp	49.-
Golden Axe III jp	89.-
Grandslam Tennis dt	89.-
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119.-/99.-
Home Alone dt	49.-
Hook us	99.-
Immortal dt	49.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	89.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jordan vs Bird us	39.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
King of Monsters dt	59.-
Landstalker us	109.-
Leaderboard Golf dt	69.-
Lemmings dt	99.-
Lethal Enforcers Modul us	149.-
Mega lo Mania dt	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-
NFL Football us	99.-
NHL 94 dt	109.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	79.-/99.-
Ottifants dt	99.-
Pirates us	109.-
Power Monger dt	99.-
Rampart us	59.-
Ranger X us	89.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	99.-
Royale Rumble dt/us	109.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Snake Rattle & Roll dt	99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/jp/us	129.-/119.-/109.-
Streets of Rage II dt	89.-
Strider II dt	59.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	59.-
T2 The Arcade us	79.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoclash dt/us	99.-/79.-
Tecmo Bowl us	119.-
Thunderfox us	39.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us	99.-
Treasure Island (McDonalds) jp	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	99.-
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	99.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
X-Men dt/us	99.-/89.-
Xenon 2 dt	39.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
4-Spieler Adapter SEGA	49.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	569.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick MD us	169.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Megadrive II Aladdin Set dt	295.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
Manacer inkl. 6 Spiele us	119.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-

3DO

3D0 us/2 CD/220V	1459.-
Umbau RGB/220V taugl.	169.-
Umbau 220V	79.-
Animals	109.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Monster Manor	129.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Stellar 7	119.-
Total Eclypse	119.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Young Merlin	demnä. erhältlich
Mega Man X us	demnä. erhältlich
Equinox	demnä. erhältlich
Pole Position	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Addams Family II us	59.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Aquatic Games us	89.-
Art of Fighting us	139.-
Asterix dt	109.-
BOB dt/us	109.-
Back to the Future jp	59.-
Barbie us	119.-
Batman us/jp	59.-/49.-
Battleship us	119.-
Battletoads vs. Double Dragon us	129.-
Beethoven us	119.-
Bio Metel jp	99.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-
Caesars Palace us	109.-
Clay Fighter us	129.-
Cliffhanger dt	109.-
Combattribes jp	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	59.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	119.-
Darius Force jp	129.-
Dennis us	99.-
Doomsday Warrior us	49.-
Dracula dt/us	119.-
E.V.O. Evolution us	109.-
Edono Kiba jp	39.-
Empire Strikes Back us/dt	139.-/119.-
F-1 Hero jp	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	99.-
Fatal Fury II jp	169.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	69.-
Final Fight II us	119.-
Final Stretch jp	159.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
GP-1 Motorcycle	129.-
Goof Troop us	99.-
Harley Humongous us	89.-
Ikari Warriors jp	59.-
Inindo us	99.-
James Bond jr. us	59.-
John Madden 94 SNES us	119.-
Jurassic Park dt/eng	129.-/119.-
King Arthurs World dt	109.-
Lamborghini us	109.-
Last Action Hero dt	109.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Magical Quest us	59.-
Mario Allstars dt/jp	95.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mortal Kombat dt/us	119.-/109.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 93 us	79.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us	119.-
Pac Attack us	99.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pink Panther us	109.-
Player Manger	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp	89.-
Prime Goal jp	129.-
Push Over us	79.-
Redline Racer us	119.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Rushing Beat 1 jp	59.-
Secret of Mana us	129.-
Sengoku jp	129.-
Shadow Run us/dt	119.-
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings jp	129.-
Star Fox us	99.-
Star Wing dt	109.-
Streetfighter dt	129.-
Streetfighter Turbo SNES us	139.-
Striker us/jp/dt	99.-/89.-/119.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Suber Back to the Future jp	39.-
Super Battletoads us	89.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Formation Soccer jp	109.-
Super Nova us	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
Tazmania us	79.-
Tecmo Bowl us	109.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III jp	139.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear us/dt	109.-/129.-
Total Carnage us/dt	119.-/129.-
Toys us	49.-
Troddlers us	99.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turtles Tournament Fighters dt	139.-
Utopia us	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Wani Wani World 2 jp	29.-
Waynes World us	69.-
Wo are Back us	119.-
Wizards of Oz us	119.-
Wordtris us	49.-
World Heroes us	129.-
Wrestlemania jp	39.-
Zombies Ate My Neigbours dt/us	119.-/99.-
4-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
ASCII Pad us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
GameMage 50/60Hz	99.-
PAL Booster jp	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Super Scope us	109.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Verlängerungskabel jp	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	89.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Galaxy	119.-
Raiden	119.-
Dino Dudes	119.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

3D

1994 wird´s ernst: Die Karenzzeit für 3DO-Software ist vorbei, jetzt zählen nur noch Fakten und keine Versprechungen. Hat das 3DO mehr zu bieten, als "Crash ´n Burn" und "Total Eclipse"?

Noch kostet die CD-Konsole knapp 700 Dollar (zirka 1300 Mark), noch hat kein Hersteller außer Panasonic 3DO-Hardware ausgeliefert, noch steht kein definitives Datum für den Europa-Start fest. Klingt nach Problemen. Ganz optimal ist trotz gegenteiliger Aussagen der 3DO-Company die US-Markteinführung der 32-Bit-Konsole nicht verlaufen. Bis Weihnachten waren 15 Software-Titel im Handel erhältlich, davon nur gut eine Handvoll Spiele. Auf der Habenseite stehen Ankündigungen, daß 1994 weit über 100 Programme erscheinen und gut 200 Titel in der Entwicklung sind...

Auf der CES war der 3DO-Stand jedenfalls dicht umlagert. An gut fünfzig 3DO-Systemen durften Firmen aus aller Welt ihre Neuheiten präsentieren. Den größten Zulauf hatte erwartungsgemäß Crystal Dynamics, die Schöpfer von "Crash´n´Burn" und "Total Eclipse" (siehe Test in unserer Import-Rubrik auf Seite 32). Drei neue Titel wurden von den Kaliforniern gezeigt, die einige Spiele auch für PCs umsetzen wollen. Kurz vor der Fertigstellung steht "**The Horde**", eine Variante des "Herrscher über eine Welt"-Konzepts. Erinnerungen an "Populous" werden wach, wenn wir unser Volk entwickeln, Bäume pflanzen, Hütten bauen und Kühe hervorzaubern. Nach der "Aufbau"-Phase kommt das Verteidigungs-Intermezzo. Eine Horde Monster greift Eure Siedlung an und muß mit taktischen und actionhaltigen Spielzügen vertrieben werden. Um dem Speichermedium CD gerecht zu werden, bietet "The Horde" jede Menge Full-Motion-Video-Sequenzen mit bekannten US-Schauspielern, die optisch außergewöhnlich gut rüberkommen. Spielerisch haben die "Kuck´mal wer da spricht"-Szenen wenig Tiefgang.

Ebenfalls im Strategie-Ambiente angesiedelt ist die 3DO-Umsetzung des PC-Spiels "**Star Control 2**". Der Spieler erkundet ein Universum voller Gefahren, Überraschungen und rund 3000 Planeten. Aus der frühen Version war noch nicht ersichtlich, wo genau die Verbesserungen gegenüber dem gut zwei Jahre alten Computerspiel liegen. Einen Tick spektakulärer präsentierte sich da schon "**Orion Off-Road**", ein Buggy-Autorennen auf fernen Planeten. Die rasante 3-D-Grafik im "Total Eclipse"-Outfit gefiel, der Simultan-Zwei-Spieler-Modus überrascht mit vertikal gesplittetem Bildschirm. Leider stehen die Motoren noch bis Sommer 94 still.

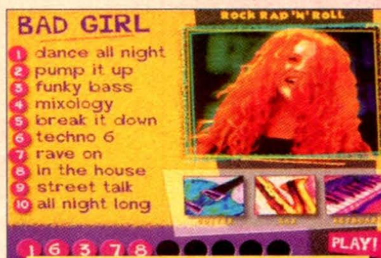
Bereits im März erscheint der zweite 3DO-Streich von Digital Pictures. Nach "Night Trap" erwarten wir die Mega-CD-Adaption von "**Sewer Shark**". Spielerisch entspricht die 3DO-Variante dem Original, lediglich die FMV-Optiken sehen entsprechend besser aus. In den USA werden die Digital-Pictures-Spiele fürs 3DO von Virgin vertrieben, die mit "**Demolition Man**" demnächst Ihre erste eingene 3DO-CD ausliefern. Frühe Demos lassen auf ein actiongeladenes Science-fiction-Spektakel schließen. Außerdem hat Virgin 3DO-Adaptionen aller zukünftiger High-End-Entwicklungen wie zum Beispiel "**Creature**



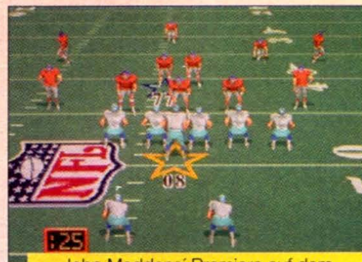
Crystal Dynamics macht mobil: In dem Action/Strategie-Mix "The Horde" stehen traditionelle Computeroptiken...



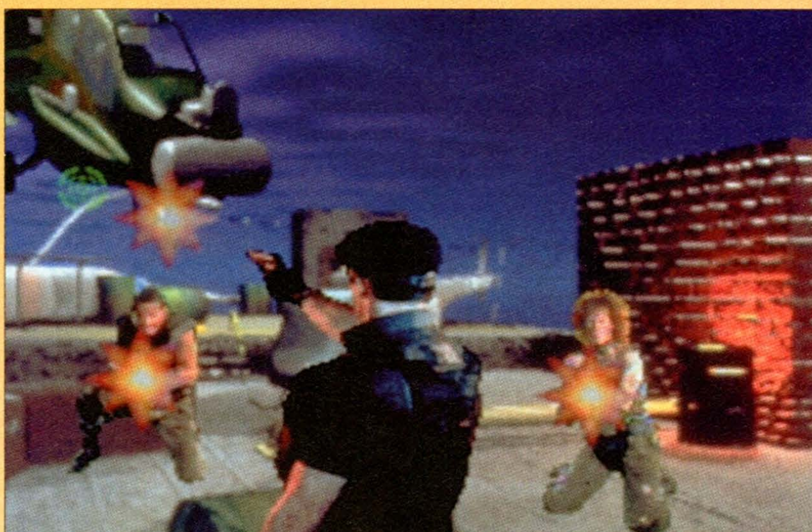
...herausragenden Full-Motion-Video-Szenen gegenüber. Bekannte US-TV-Stars wurden dafür engagiert.



Zur Abwechslung Multimedia: Das abgedrehte "Rock, Rap´n´Roll" könnte nicht nur Musik-Freaks gefallen.



John Maddens´ Premiere auf dem 3DO steht jede Minute an: Es ist der erste 32-Bit-EA-Sports-Titel.



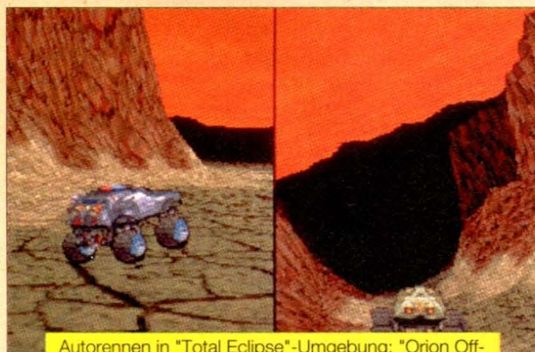
Die Filmadaption "Demolition Man" wird der Vorlage gerecht: Stallone ballert sich eisenhart durch die Zukunft.

Die Brücke auf Raumschiff Enterprise sah nie schöner aus als in Spectrum Holobytes 3DO-Star-Trek.

Leider immer noch im "Kommt demnächst"-Stadium dämmert Spectrum Holobyte´s "Star Trek"-Epos. "**A World for all Seasons**" wird als Strategiespiel angekündigt, das wie eine TV-Epsiode in Szene gesetzt ist. Ein entsprechendes Demo konnte die Mystik dieser Ausführungen leider nicht ganz entschlüsseln. Kaum verwertbares Material hielt auch Software Toolworks zu ihren beiden 3DO-Titeln parat: "**Megarace**" (vom französischen Programmierteam Cryo inszeniert) und "**Dragon Tales**" sind für Sommer angekündigt. Während Euch "Megarace" auf eine virtuelle Rennstrecke des nächsten Jahrtausends führt, setzt "Dragon Tales" auf romantische Abenteuer-Sagen. Zu einer Zeit, als Drachen und Ritter das Geschehen beherrschten, erwartet Euch ein Grafik-Adventure im 3-D-Look.

Für die US-Company Naughty Dog Software bedeutet "**Way of the Warrior**" den Einstieg ins Spiele-Business. Das Prügelspektakel erinnert dank zoomender Spielfiguren an "Art of Fighting" auf dem Neo Geo und soll im Frühjahr fertig sein. Um sich von 08/15-16-Bit-Fighter-Modulen abzuheben, müssen die Jungs allerdings ihren Grafiker ins Gebet nehmen: Noch vermitteln die Kämpfer kein 32-Bit-High-End-Feeling. Neben "Bubsy"-Erfinder Accolade hat sich Gametek dem 3DO verschrieben. "**The Humans**" (Tüftelei), "**Air Warrior**" (Action-Fliegerei) und "**Family Feud**" (Gesellschaftsspiel) stehen auf der Veröffentlichungsliste. Auch Simulations-Experte Microprose steuert einen Titel bei: "**C.P.U. Bach**" von Kult-Programmierer **Sid Meier** setzt auf Klassik, spielt Meisterwerke geschätzter Komponisten und verleitet zu eigenen Notenwerken.

Fleißig, aber mit heftiger Verspätung arbeitet Electronic Arts an ihrem 3DO-Programm. Football-Fans warten ebenso sehnsüchtig auf ihr "**John Maddan**" wie Weltall-Rabauken "**Wing Commander**" herbeisehnen. Die futuristische Game-Show "**Twisted**" hat zwar Fortschritte gemacht, ist aber noch ein paar Einschaltquoten-Rekorde vom CD-Preßwerk entfernt. Ziemlich cool sieht mittlerweile "**Road Rash**" auf 3DO aus: Die 3-D-Grafik ist super flüssig und sensationell detailliert. Wir können kaum abwarten, unsere Harley durch die Straßen von San Francisco (oder wo auch immer) zu lenken.

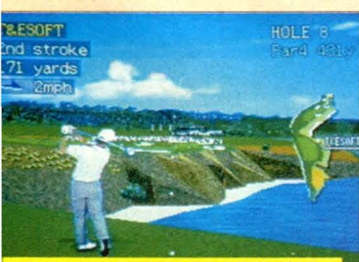


Autorennen in "Total Eclipse"-Umgebung: "Orion Off-Road" sieht mächtig speaktakulär aus.

Hardware-Hits

Leider wird die bereits vor einem halben Jahr vorgestellte Sanyo-3DO-Konsole, die rund 100 Dollar weniger als das Panasonic-System kosten sollte, nicht vor Mitte 94 auf den Markt kommen. Gerüchteweise debütiert die Konsole in Japan – parallel zur Markteinführung der 3DO-Technologie im fernen Osten. Für Mitte des Jahres ist auch der Europa-Start vorgesehen. Spätestens dann glänzen Peripherie-Anbieter mit erster Zusatz-Hardware. So haben u.a. Alps, CH-Products und Logitech (allesamt renommierte Anbieter von PC-Add-Ons) Joysticks, Joypads und Computer-Mäuse angekündigt. Auch AT&T, die sich auch bei Sega mit "Edge 16" engagieren, wollen im Herbst ins 3DO-Geschäft einsteigen.

In Computerspielkreisen genießt Microprose-Veteran Sid Meier Weltruhm: Aus seiner Feder stammen die besten Strategiespiele weit und breit: "Railroad Tycoon", "Pirates" und "Civilization". Zuvor entwickelte er Flugsimulationen, die teils auch für Videospiele adaptiert wurden ("F 15", "Soloflight").



Konkurrenz für "PGA Tour Golf": T&E-Soft läßt "Peeble Beach Golf Links" an den 3DO-Abschlag.



Das erste Prügelspiel fürs 3DO: "Way of the Warrior" vom Newcomer Naughty Dog Software.



Bis die grauen Zellen dampfen: "The incredible Machine" lockt mit über hundert Tüftel-Szenarien.



Die Zukunft der Game-Shows simuliert "Twisted" von EA: Hoffentlich ohne holländischen Moderator.

Electronic

Kilrathi. Eine packende Hintergrundstory mit animierten Zwischensequenzen sorgt dafür, daß die 3-D-Ballerei "Wing Commander 2" nicht zu eintönig wird.

Jede Menge Spiele: EA Sports, "Wing Commander 2" mit Spezial-Chip und ein neues Joystick-Konzept versprechen maximalen Spielspaß – EA bleibt weiter offensiv und ruht sich nicht auf alten Lorbeeren aus.



Origin ist im texanischen Austin stationiert und ein führender Hersteller von PC-Spielen. 1983 gegründet, basiert der Weltruf von Origin auf der legendären "Ultima"-Rollenserie von Richard Garriot, den revolutionären "Wing Commander"-Titeln und Nachfolgern à la "Strike Commander".

Viva FIFA

Super-NES-Besitzer brauchen nicht mehr neidisch auf das Mega Drive zu schielen: Electronic Arts hat ein Einsehen und veröffentlicht rechtzeitig zur WM den Superhit "FIFA Soccer" fürs Super Nintendo. Grafisch und spielerisch ist das Modul identisch zum Sega-Kollegen, 16 MBit und eine donnernde Soundkulisse sind fast schon selbstverständlich. Die Farben leuchten satter, Euch steht ein zusätzlicher Knopf zur Steuerung zur Verfügung und mit dem entsprechenden Adapter können bis zu fünf Bildschirmkicker in Aktion treten. Die Programmierer scheinen die technischen Probleme auf dem Super Nintendo endlich in den Griff bekommen zu haben – Flackern oder Ruckeln war beim Probespiel nicht auszumachen. Nach wie vor kickt Ihr mit vierzig Nationalmannschaften um Turnier-, Liga- und WM-Ehren. Unzählige Optionen können eingestellt oder übergangen werden, die isometrische Perspektive und die perfekten Animationen verschaffen dem Modul eine eindrucksvolle Optik. Als Erscheinungsdatum ist Ostern angepeilt.



Die Umsetzung von "FIFA Soccer" auf das Super NES ist Electronic Arts hervorragend gelungen.

It's in the Game

Einer der Werbesprüche der EA Sports-Serie wird diesmal ganz wörtlich genommen: Für die Mega-Drive-Version von "Wing Commander 2" entwickelte **Origin** einen speziellen ASIC-Chip, der vom Modul aus zusätzliche Aufgaben für die Berechnung von 3-D-Grafik übernimmt und wie ein DSP-Chip arbeitet. Wie in der berühmten Computer-Vorlage steuert Ihr Euer schwerbewaffnetes Jagdraumschiff durch das Weltall und kämpft gegen die Katzenrasse der



Während des "FIFA Soccer"-Spiels könnt Ihr verschiedene Spieltaktiken einsetzen.

EA Sports

Die beliebte PGA-Serie wird mit einer europäischen Variante fortgesetzt. In "PGA European Tour" dürft Ihr endlich gegen Seve Ballesteros, Bernhard Langer oder Ian Woosnam antreten. Grafisch wurde das Spiel ebenfalls überarbeitet, außerdem spielt Ihr auf den berühmtesten Plätzen des alten Kontinents.

Nach dem schwachen "Tony La Russa" versucht EA mit "MLBPA" auch bei den Baseballsimulationen Terrain zu gewinnen und die Qualitäten eines Madden-Footballs oder NHL-Hockeys zu erreichen. Neue Grafik, Batterie und verbesserte Spielbarkeit sollen Super-Nintendo- und Mega-Drive-Fans von der beliebtesten US-Sportart überzeugen. Die Lizenz der Spielergewerkschaft der Major League bürgt für authentische Namen und Teamstatistiken. Im Gegensatz zum Vorgänger werden die Baseball-Module auch in Europa erhältlich sein.

"Bill Walsh College Football" war in den Staaten sehr erfolgreich und wird nun auch auf das Super Nintendo umgesetzt. Bis zu fünf Spieler steuern 48 der besten Universitätsmannschaften aller Zeiten und wählen aus Spielzügen, die sich erheblich von denen der Profis unterscheiden. Mit typischen Marching Bands und fanatischen Anhängern fängt das 8 MBit-Modul die originale College-Atmosphäre ein. Die US-Veröffentlichung ist für März geplant.



Das Triax-Joypad existiert im Moment nur als Prototyp, soll aber im Herbst erhältlich sein.

ARTS



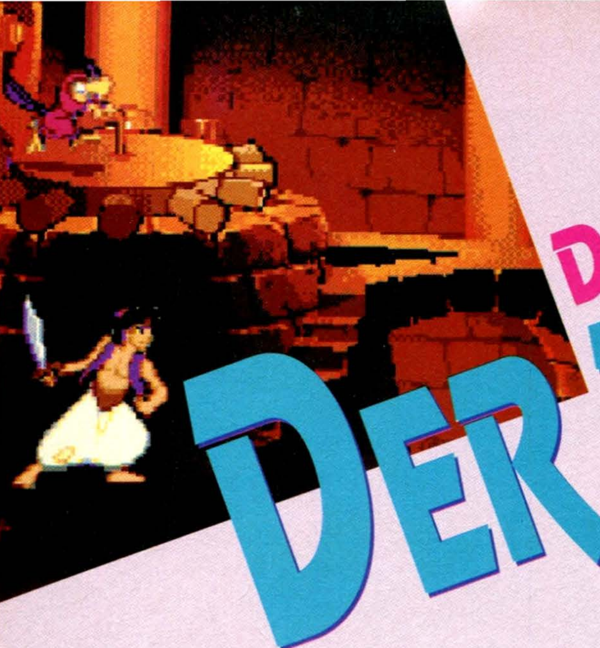
Das EA-Highlight: Die Super-Nintendo-Version von "FIFA International Soccer".

Mario Andretti Racing

Ausnahmsweise keine Fortsetzung ist - "Mario Andretti Racing" für das Mega Drive. Der berühmte Formel-1- und Indycar-Pilot wurde in die Spielentwicklung einbezogen, während der Rennen hört Ihr zudem die Stimme des Altmeisters. Ihr könnt mit Sprint-, Stock- oder Indycars auf fünfzehn Strecken um die Wette rasen. Wer will, wechselt von der Cockpitsicht zur Perspektive hinter dem Boliden. Ambitionierte Spieler basteln an nach Laune anChassis, Motor oder Reifen herum.Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm horizontal geteilt. Klare Sache, daß die Grafik als Polygon-Optik präsentiert wird.

"Mario Andretti Racing" ist außerdem das erste Spiel, das mit dem neuartigen Triax-Joystick kompatibel ist. Der "Multi Function Controller" ist ein programmierbares Board mit **anlogem Joystick** und arbeitet mit Mega Drive und Super NES. Statt den acht Steuerrichtungen eines herkömmlichen Joypads ist ein freies 360-Grad-Bewegungsfeld möglich. Innovativstes Feature ist die Möglichkeit, in speziell kodierten Spielen eine 3-D-Bewegung zu steuern: Ihr könnt beispielsweise das Rennauto in den Bildschirm "hinein" und wieder zurück steuern. Sämtliche EA-Spiele werden ab Herbst mit dem Triax-Stick arbeiten, außerdem sind u.a. bereits Verträge mit Sega, Virgin, Interplay, Sunsoft und einigen abgeschlossen. Der "Multi Function Controller" könnte eine Revolution im Videospiel-Markt sein – wenn sich das gute Konzept durchsetzt. Mit dem anvisierten Preis von 120 Mark ist das Joyboard nicht zu teuer, außerdem funktioniert es auch mit nicht kodierten Spielen. Triax plant den Verkaufsstart im Herbst, bei Erfolgen in den USA dürfte das System auch in Deutschland noch in diesem Jahr zu haben sein.

Ein Analog-Stick kann nicht nur die Richtung, sondern auch die Geschwindigkeit der Bewegung manipulieren. Je weiter man den Joystick in die entsprechende Richtung drückt, desto mehr Power wird dem Bildschirm-Alter-Ego eingeflößt – vorausgesetzt, das Spiel unterstützt den entsprechenden Joystick.. Erste Konsole mit analoger Steuerung war Anfang der 80er Jahre das deutsche Interton-System.



DAVID PERRY
DER PIXELPRINZ

Wenige Programmierer schaffen den Sprung ins Rampenlicht, "Aladdin"-Schöpfer David Perry kennt jeder Sega-Fan. Der Mega-Mann nimmt zum plötzlichen Game Over während der "Jungle Book"-Entwicklung Stellung.

Anläßlich der CES trafen wir Kult-Programmierer David Perry, den insbesondere Mega-Drive-Fans ins Herz geschlossen haben. Als Schöpfer von "Cool Spot", "Global Gladiators" und "Aladdin" hat er innerhalb kürzester Zeit drei Megahits produziert. Warum der Zwei-Meter-Mann in den mittleren Zwanzigern Hals über Kopf sein aktuelles Projekt "Jungle Book" kippte, hat er uns voller Zukunfts-Optimismus verraten.

Die Videospiel-Neulinge gehören zu den Giganten im amerikanischen Toy-Business. Sie haben u.a. die Lizenzen für "Teenage Turtles"- und "Star Trek"-Spielzeug und starten Mitte '94 ihre Modul-Offensive. Zunächst veröffentlichen sie "Star Trek: Deep Space Nine" und "Exo-squad" (US-Cartoon-TV-Serie) für Mega Drive und Super Nintendo. Beide Titel werden von den "Ecco"-Machern Novotrade (Ungarn) entwickelt.

? Du lebst seit geraumer Zeit in den USA, bist aber kein gebürtiger Amerikaner. Wo hast Du Deine Kindheit verbracht?

David: Meine Heimat ist das Vereinigte Königreich. Zunächst lebte ich in Nordirland, ehe ich nach England zog. Also bin ich nicht mit Apple, PC und C 64 aufgewachsen, sondern sammelte auf BBC- und Sinclair-Spectrum-Computern erste Bits- und Bytes-Erfahrung.

? Hast Du bereits in England professionell Spiele entwickelt?

David: Na Klar. Schon als Kleinkind habe ich Bücher geschrieben, in denen sog. "Listings" abgedruckt waren. Das waren kleine Spiele, die die Leser dann eigenhändig abtippen mußten. Wenig später verkaufte ich meine Programme an englische Softwarehäuser und ließ mich bei Probe Software anstellen. Im Lauf der Zeit habe ich 17 Spectrum-Spiele (u.a. für Ocean) entworfen, auch für den Schneider CPC, ein bißchen für den C 64 und auch für den Amiga war ich am Keyboard.

? Wie kam dann Virgin ins Spiel?

David: Die sind wohl dank meiner Spiele auf mich aufmerksam geworden und haben mich schlichtweg gefragt, ob ich denn Lust hätte, in den USA Spiele zu programmieren und eine interne Entwicklungsabteilung mitaufzubauen.

? Was auch so passiert ist.

David: Richtig. Ich packte meine sieben Sachen und verschwand nach Kalifornien. Andere Leute fahren dort hin, um Urlaub zu machen, ich lebe und arbeite in meiner Traumumgebung.

? Klingt danach, daß Du nicht wieder nach England zurück willst?

David: Eine Rückkehr kann ich mir zur Zeit nicht vorstellen. Nicht umsonst habe ich Laguna Beach als Sitz meiner neuen Firma "Shiny Entertainment" ausgesucht.

? Apropos neue Firma. Was ist denn bei Virgin passiert?

David: Eigentlich nicht viel. Ich hatte nur eines Tages das dringende Bedürfnis, mich selbständig zu machen. Darüber habe ich offen mit Virgin gesprochen und natürlich auch andere Softwarehersteller gefragt, ob sie mich und mein Team als freie Programmierer engagieren wollen. Außerdem wollte ich nicht nur Lizenzspiele machen, sondern in meinen Entscheidungen völlig frei sein.

? Anscheinend hat Virgin nicht genug Geld geboten.

David: Könnte durchaus sein. Jedenfalls wurden wir uns nicht einig und wir entwickeln nun drei Spiele für Playmates. Unser Büro ist High-Tech pur mit der besten und teuersten Computer- und Eletronik-Hardware, die man für Geld kaufen kann. Mein Team besteht aus den besten Leuten, die ich in der Branche finden konnte und denen wollte ich das optimale Arbeitsumfeld schaffen.

? Wer gehört denn zu Deinen Team?

David: Zunächst sind das einige Leute, die schon bei Virgin programmiert oder Grafik entworfen haben. Dann habe ich den Entwickler von "Alien 3" fürs Super Nintendo engagiert und arbeite mit Musik-Genie Yuzo Koshiro zusammen.



David Perry ist gebürtiger Ire und hat nun seinen Firmensitz in Laguna Beach, Californien, errichtet.

? OK, dann mal zur Sache. Wem kommt denn die gesammte Man- & Machine-Power nun zu Gute?

David: Unser Deal mit Playmates sieht vor, daß wir drei Spiele für sie entwicklen – davon wird eines hoffentlich noch 94 erscheinen. Wir unterstützen zunächst Mega Drive und Super Nintendo, vom Mega-CD halte ich nicht viel. Später kommen auch Saturn und Jaguar in den Genuß unserer Spiele. Ich hoffe, daß wir ab 95 nur noch CD-Titel machen – Module haben bald ausgedient.

? Kannst Du uns schon etwas über die Spiele verraten.

David: Mit dem ersten fangen wir gerade an und entwickeln die Spielfiguren. Fest steht, daß es ein flottes Jump'n'Run wird. Unterlegt mit Tekkno-Dance-Musik, führen wir den Spieler aus der zweidimensionalen Sonic- und Mario-Welt heraus und präsentieren einen Helden, der Charme und Pep hat. Und bedenke: Diesmal haben wir Zeit, ein richtig gutes Spiel zu entwickeln. "Aladdin" fürs Mega Drive mußte in nur drei Monaten fertig sein – was für ein Glück, daß mit den Disney-Grafiken alles glatt gelaufen ist. Hätte es technische Probleme gegeben, wäre ich jetzt einen Kopf kürzer.

? Welche Spiele faszinieren Dich denn privat?

David: Erstmal bin ich "Sonic"-Fan. Teil 2 fand ich nicht so toll, der dritte gefällt mir wieder besser. Außerdem hat mich "Gunstar Heroes" begeistert. In der Spielhalle lockt mir "Virtua Racing" und "Virtua Fighters" das Geld aus der Tasche.

STRENG GEHEIM – DER ALADDIN-TRICK

David Perry hat uns nebenbei einen fantastischen Cheat für sein Mega-Drive-"Aladdin" verraten: Wenn Ihr im Optionsmenü C (für Clear), A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B und B drückt, erscheint Meister David, um Euch zu dienen. Im folgenden Debug-Menü könnt Ihr Levels anwählen, sie ansehen und Unbesiegbarkeit einstellen.



Neben technischen Infos könnt Ihr Levels anwählen



David Perry erscheint, um Eure Wünsche zu erfüllen

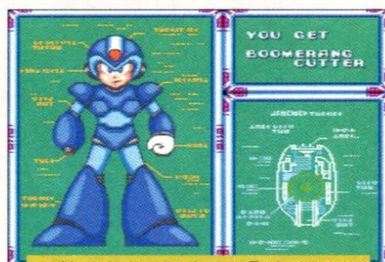

Widerling Sigma greift Superheld Mega Man mit bizarren Roboterkreationen an

CAPCOM


Bei Bedarf steuert Mega Man höchstpersönlich einen Roboter durch die Levels.

Modul-Nachschub für beide 16-Bitter: Die "Street Fighter"-Erfinder lassen Mega Man und Mickey Mouse erstmals auf Super NES und Mega Drive antreten.

Der Schwerpunkt der Capcom-Präsentation lag auf dem ersten Super-Nintendo-Abenteuer des blauen Superhelden Mega Man, der auf NES und Game Boy bereits in zehn Spielen dem bitterbösen Wissenschaftler Dr. Wily getrotzt hat. In "Mega Man X" kämpft der kleine Mann im Roboter-Outfit im 21. Jahrhundert gegen die Reploiden des Bösewichts Sigma, der mit Hilfe der hypermodernen Cyborgs die Herrschaft über die Welt erlangt hat. In anwählbaren Levels rennt und ballert Ihr Euch in bekannter Mega-Man-Manier durch ausufernde Plattformlevels, benutzt High-Tech-Waffensysteme und sucht nach versteckten Bonusräumen.
Nach schweißtreibenden Streitigkeiten mit diversen Handlangern trefft Ihr am Levelende auf die gemeingefährlichen Reploiden, die Euch mit ausgefallenen Techno-Gefährten stoppen wollen. Um die Erde zu retten, müßt Ihr alle Roboter bezwingen. Diese sind speziell für ein Einsatzgebiet ausgelegt und warten in der Wüste, in einer verschneiten Winterwelt oder in die Tiefen des Ozeans. Ein Deutschlandstart ist neben der üblichen Verzögerung und wegen einiger Probleme in der Produktion frühestens im Spätsommer zu erwarten – ein **Programmfehler** zwang Capcom, "Mega Man X"-Module in Japan wieder zurückrufen.
Mega-Man-Fans mit Super NES dürfen sich außerdem auf ein Fußballspiel mit den Figuren der Serie freuen, bei dem naturgemäß die Action wichtiger ist, als eine korrekte Simulation des Ballsports. "Mega Man Soccer" versetzt den kleinen Superstar und seinen Rivalen Dr. Wily auf den Rasen, der mit Extrawaffen und Minenfallen gespickt ist. Ein oder zwei Spieler gehen mit dem witzigen 12 MBit-Modul auf Torejagd. Die Fußball-WM in den USA würdigt Capcom gar mit einer zweiten Simulation: "Soccer Shootout" vermischt Action und Simulation für Nintendo-Kicker. Aus der seitlichen Perspektive verfolgt Ihr die Kugel, außerdem übt Ihr im Trainigsteil Dribblings und Freistöße.



Nach jedem besiegten Endgegner erhaltet Ihr eine neue Extrawaffe und eine frische Rüstung.

Und sonst? Keine neuen "Street Fighter 2"-Versionen, aber zwei Automatenumsetzungen für Nintendos 16-Bitter: "Slam Masters" ist ein spaßiges Catch-Modul, bei dem zehn muskelbepackte Ringer, u.a. "Final Fight"-Charakter Haggar, zur Auswahl stehen. Freunde von scrollenden Prügelspielen freuen sich auf "King of Dragons", wo Ihr Euch zu zweit als Ritter durch das Fantasy-Reich des roten Drachen Gildriss schlagt. Wahrscheinlich nicht in Deutschland werden die Umsetzungen der PC-Rollenspielerfolge "Wizardry 5" und "Eye of the Beholder" für das Super NES veröffentlicht.
Das einzige neue Mega-Drive-Spiel im Capcom-Lager überraschte das Publikum: Die Japaner setzen ihren Disney-Erfolg "Magical Quest" auf das Sega-System um. Ein frühes Demo zeigte eine erstaunlich perfekte Adaption des Jump´n´Runs, bei dem Mickey Mouse auf der Suche nach Pluto durch ein Wunderland reist. Die Grafik ist etwas blasser, ansonsten ist das Spiel identisch zum Vorgänger auf dem Super Nintendo. Erscheinen wird das Modul aber wohl erst im Herbst.

Kurz nach der Veröffentlichung in der Vorweihnachtswoche wurde ein Bug im Spiel aufgestöbert. Capcom mußte in den sauren Apfel beißen und 200.000 bereits ausgelieferte Module wieder zurücknehmen. Ein ziemlich teures Versehen...


Um die Welt zu retten, müßt Ihr Mega Man durch lange und actiongeladene Jump'n'Run-Abschnitte steuern.

ACCOLADE

BAHN FREI FÜR BUBSY 2

Der nächste Streich des Wollknäul-sammelnden Katers steht zwar erst im Herbst an, doch MAN!AC hat die Mietzekatze aus ihrem Winterschlaf gerissen. Und siehe da: Designer John Skeel bastelt parallel an zwei weiteren 16-Bit-Spielen.

Für Accolade war der Erfolg von "Bubsy" gleichbedeutend mit einem Neubeginn: Zuvor im Clinch mit Sega (die ersten Mega-Drive-Titel waren ohne Lizenz des Konsolen-Giganten gefertigt worden) und wenig faszinierenden Modul-Offerten, rüstet Accolade frohen Mutes fürs multimediale Zeitalter. Einem honorablen **"Brett Hull Hockey"** folgte zwar ein müdes "Pelé"-Fußball, doch die bevorstehenden Super-Nintendo- und Mega-Drive-Spiele versprechen erfrischende Modul-Kost.

Mit **"Juggernauts"** greift Accolade das "Street Fighter"-Thema auf. Allerdings orientiert sich die Optik eher an "Rise of the Robots": Wie bei dem Mirage-Titel werden die Kämpfer als High-End-Computergrafiken aufbereitet. Acht Fighter geben sich die Ehre und kämpfen in fortgeschrittener Endzeit ums Überleben. Um die aktuelle Gewalt-Diskussion nicht unnötig anzufachen, legt Accolade wert auf "Comic-Feeling": Wie dieser hehre Vorsatz in die Tat umgesetzt wird, ist nicht vor Mitte 94 zu erfahren. Dann erscheint die Mega-Drive-Version, eine Super-Nintendo-Adaption folgt wenig später.

"Bubsy"-Erfinder John Skeel zeichnet nicht nur für "Juggernauts" verantwortlich, er leitet auch das Projekt **"Fireteam Rogue"**. Die ambitionierte Mischung aus Flugsimulation und Action-Adventure ist nicht als reines Videospiel konzipiert, sondern für eine multimediale Attacke angelegt. Nach der "Bubsy"-Zeichentrick-Show im amerikanischen Fernsehen hat John Hollywood-Luft geschnuppert und denkt in größeren Dimensionen. Wenn es nach ihm geht, erobert "Fireteam Rogue" im Herbst die Spitzenplätze in den Spiele-, Comic- und TV-Charts. Entsprechend episch klingt die Story: In einer exoti-



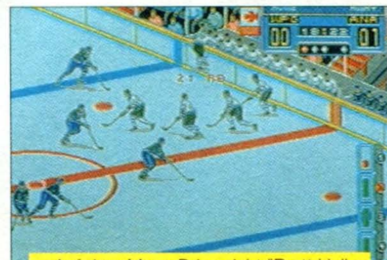
Touchdown: Bubsy bereitet die Landung für sein zweites 16-Bit-Jump'n'Run vor.



Accolade spendiert seinem Superstar ein zweites Mal 16 MBit: Im Herbst werden die Module ausgeliefert.



Charles Barkley dunkt um die Wette: Wird er gegen "NBA Jam" und "NBA Showdown" bestehen?



Auf dem Mega Drive sieht "Brett Hull Hockey" deutlich anders aus: Die Mode-7-Optiken sind passé.



"Speed Racer" läßt einsame Piloten ebenso an den Start...



...wie zwei Kumpels, die tapfer um die Wette rasen. In diesem Fall wird der Bildschirm horizontal geteilt.

Nach dem Erfolg der "EA Sports"-Reihe hat Accolade ihr eigenes Sport-Label geschaffen: Das "Sport Accolade"-Logo ziert in Zukunft alle Sport-simulationen des Hauses. Wir erwarten neben dem Basketball-Spiel "Charles Barkley: Shut up and jam!" die Wiedergutmachung für "Pelé". Um den Namen des Fußball-Gurus rein zu waschen, arbeitet Accolade an "Pelé 2".





Noch mal "Speed Racer": Wer von den Rennszenen genug hat, hüpft sich den Frust von der Seele.

schen Welt kämpfen die Rassen des "Spiral Arms" gegen die dunklen Mächte Umbras. Der Spieler kontrolliert eine vierköpfige Truppe, die sich wagemutig in Fantasy-Szenarien herumtreibt.

Back to the roots: "**Bubsy 2**" orientiert sich augenscheinlich am Original, hat sich aber Kritik durchaus zu Herzen genommen. So wurde die Steuerung überarbeitet und an eine Level-Anwahl gedacht. Natürlich sind nicht sämtliche Welten von Haus aus zugänglich, doch die "Oberwelt" gestattet auch Greenhorns differenzierte Level-Erlebnisse. Das 16-MBit-Modul erscheint für beide 16-Bit-Systeme, wird von diversen Zwischenspielen aufgelockert und führt etliche neue Charaktere ins Bubsy-Universum ein. Oinker P. Spamm, die Bubsy Twins und Virgil Reality beleben ein traditionelles Jump´n´Run, das im Spätsommer auf den Markt kommt. Etwas früher dürfen wir "Bubsy" auf anderen Systemen begrüßen. Während die Jaguar-Umsetzung von einem Lizenzpartner ausgeführt wird, besorgt Accolade eigenhändig seine 3DO-Premiere.

Last but not least bereitet Accolade die Videospiel-Umsetzung der Computerspieladaption der TV-Zeichentrickserie "**Speed Racer**" vor (läuft auf RTL immer Samstag morgen). Die Mischung aus Autorennen und Jump´n´Run wird auf Mega Drive und Super Nintendo leicht unterschiedlich konzipiert. Während die Nintendo-Fassung auf jüngere Spieler zugeschnitten ist, soll das Sega-Pendant eher die ältere Generation ansprechen.





Das Vorzeige-Projekt von "Bubsy"-Erfinder John Skeel: In "Fireteam Rogue" wird nicht nur traditionell...



...gekämpft. Die Flugsimulator-Szenen sind gerade in Arbeit. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.





GOEMON 2



Ende der 80er Jahre trieb ein schräger Spieleheld auf dem NES sein Unwesen. Das Gemisch aus Geschicklichkeitsspiel und Action-Adventure „Goemon" begeisterte mit unkonventionellem Spielablauf und komischer Grafik zwar die japanischen Kids, schien für einen Verkauf in Europa aber zu abgehoben. Die Super-Nintendo-Version entstand als eines der ersten 16-Bit-Spiele von Konami vor gut zwei Jahren, kommt jedoch erst in diesen Wochen in übersetzter Version auf den deutschen Markt. Während man bei Konami in Frankfurt auf den Verkaufserfolg des ungewöhnlichen Spiels gespannt ist, wird in Japan bereits die Fortsetzung ausgeliefert. „Mystical Ninja", so der westliche Titel des ersten Super-Nintendo-Goemon, war ein komplexes Geschicklichkeitsabenteuer mit präzise arrangierten Levels und überraschenden Einfällen. Der zweite Teil hält sich an das Spielprinzip (auf Jump'n'Run-Levels folgen Städte, in denen man herumspaziert und Geschäfte besucht), erweitert das Produkt aber an allen Ecken und Enden: Statt zwei Spielfiguren tollen nun drei durch die Landschaft, neben scrollenden Levels gibt's nun auch 3D-Sequenzen und Zeichentrick-Einspielungen. Außerdem wurden alle Sprites vergrößert, so daß die Städte, Gebäude


Drei statt zwei Helden: Der „Neue" hat im Kommandosessel platzgenommen und braust in den 3D-Level


Sumo-Angriff: Schubst den ersten Fettwanst aus der Rüstung, schlagt die Mini-Sumos und dann den Endgegner.


Die totale Zerstörung: Als Riesen-Roboter sammelt Ihr Energie für das nachfolgende 3D-Gemetzel.




Jede Welt endet in der 3D-Arena: Mit Fäusten und Laser wehrt Ihr Euch gegen anstürmenden Metall-Giganten.

Wie Segas „Gunstar Heroes" ist auch „Goemon 2" von den Spielen des japanischen Herstellers NCS beeinflußt: Die Rollenverteilung beim Roboter-Lauf (einer läuft und springt, der andere bewegt das Fadenkreuz) hat Konami von NCS' „Shubibiman" (1992) abgeschaut.



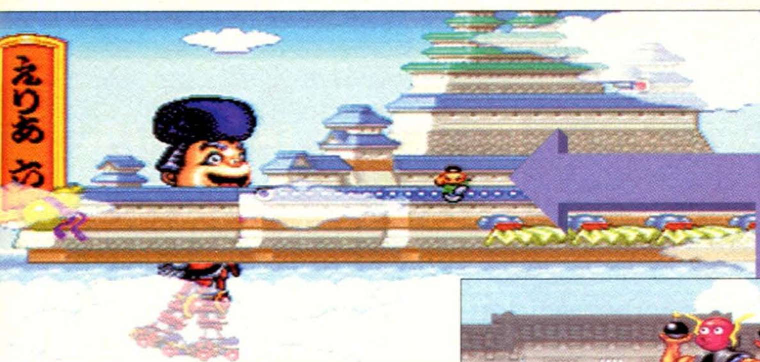



Um durch die kunterbunten Goemon-Welten zu reisen, benutzt Ihr verschiedene Transportmittel, die Ihr Euren Feinden wegnehmt. Das sportliche Mäuse-Cabriolet ist bewaffnet, ebenso wie der fliegende Mechano-Fisch, mit dem Ihr über Seen schwimmt.




Im Gegensatz zum Vorgänger („Mystical Ninja" ganz rechts) sind Euch im zweiten Teil die Bewohner der Gemeinden nicht feindlich gesonnen. Nur wenn Ihr sie reizt, zücken sie das Schwert oder hetzen die Stadtwache auf Euch (Bild ganz links)


Drei verschiedene Helden stehen zur Auswahl. Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr Euch gegenseitig auf die Schulter nehmen.



und Gebirgslandschaften nun von stattlichen Männchen bevölkert werden. Nach verstärktem Engagement für Mega Drive und PC-Engine zeigt Konami mit „Goemon 2“, daß auch die Super-Nintendo-Abteilung ihr Handwerk nicht verlernt hat. Wegen der großen Mengen japanischen Textes ist eine Veröffentlichung in Deutschland jedoch nicht geplant. „Goemon 2“ ist grafisch und inhaltlich deutlich auf japanische Kids zugeschnitten und enthält zahllose Insider-Anspielungen und Elemente der fernöstlichen Folklore – für Import-Freaks ist's ein Muß-Kauf. Nur technisch läßt das Geschicklichkeitsabenteuer zu wünschen übrig, denn sobald sich mehr als drei Feinde auf dem Bildschirm bewegen, schaltet die Action in den Zeitlupenmodus.

MBIT	16
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	KONAMI
SCHUTZ	JA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	86 %



In der Wolkenstadt marschieren die Mittelgegner in modischer Bootsverkleidung auf.



Nur wenn Ihr fest im Sattel des Drachen bleibt, könnt Ihr diesen Gewitter-Level überstehen.





Gefährliche Schattenspiele: Am Ende eines Levels müßt Ihr Euch gegen phantasievolle Attacken verteidigen.



Die Oberwelt verbindet bei Goemon 2 alle Gemeinden (dort kauft Ihr ein, erhaltet Tips und die Chance, Euer Vermögen zu mehren), gegnerische Städte (die trampelt Ihr als Riesenroboter nieder), 3D-Levels und Plattform-Sequenzen. Wenn Ihr einen Welt-Level (im Bild die dritte Welt) überstanden habt, wird automatisch abgespeichert.



Vermehrt Euer Geld beim High-Speed-Memory: Gleichzeitig greift Ihr nach den Karten.



Tierquälerei wird in Goemon mit einem herzhaften Biß bestraft: Man beachte den bissigen Hund auf Euren Versen!



Das Dampfbad lieber alleine oder im Quintett? Für das leibliche Wohlergehen des Spielers wird in den Städten gesorgt. Auf die Kommentare der Bewohner (rechts) müßt Ihr leider verzichten – oder einen Japanologen als Mitspieler engagieren.

Rollenspiel-Revival: Sowohl für das Super Nintendo, als auch für das Mega Drive wurden zwei Klassiker des japanischen Rollenspiels wiederaufgelegt. „Dragon Quest I&II“ faßt die beiden gleichnamigen NES-Bestseller von Enix auf einem 12-MBit-Modul zusammen, während „Phantasy Star“ die Neuauflage eines Rollenspiels ist, das bislang nur für das Sega Master System erhältlich war. Die „Phantasy Star“-Serie ist damit auf dem Mega Drive komplett. Zumindest in Japan, denn in Deutschland wird voraussichtlich weder das Mega-Drive-“Phantasy Star“, noch das „Dragon Quest“-Doppelpack erscheinen.

Mehr Megabit! In diesen Tagen sind in Japan die ersten Super-Nintendo-Module mit einer Speicherkapazität von 24 MBit ausgeliefert worden – doch in Deutschland werden Nintendos „Fire Emblem“ und Squares „Final Fantasy 6“ wohl nicht so schnell erscheinen. Bei beiden Titeln handelt es sich um textlastige Fantasy-Rollenspiele. Ob Nintendos Debüt die neueste Folge der erfolgreichsten Rollenspielserie der Welt wohl schlagen kann?

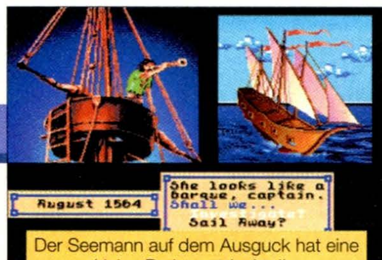


PIRATES! GOLD

MD

Habt Ihr schon mal davon geträumt in der Karibik auf Beutefang zu gehen, die spanische Armada zu den Fischen zu schicken oder einen feisten Händler eine Schiffsladung feinsten „Bermudez"-Rum abzujagen? Mit „Pirates! Gold" werden Freibeuterträume wahr: Als Kapitän einer kleinen Barkasse beginnt Ihr Eure Reise. Ihr seid Engländer, Spanier, Franzose oder Holländer. In Eurer Heimatstadt heuert Ihr eine Crew an, ladet Waren und Verpflegung in Euer Schiff und hißt die Segel Richtung Abenteuer. Je nachdem für welche Epoche Ihr Euch entscheidet, beginnt Ihr Eure Karriere als Pirat, Piratenjäger oder Händler. Als Pirat solltet Ihr neben einem schnellen Schiff zum Kapern genügend Frachtschiff mitführen – darin verstaut Ihr die reiche Beute, die Ihr im nächsten Hafen verhökert. Piratenjäger schippern meist auf einem einzigen Schiff über die Meere: Ihre Kriegs-Galeone faßt über 300 Männer und 40 Kanonen. Wollt Ihr den Weg des Händlers einschlagen, solltet Ihr ein Kriegsschiff als Begleitschutz zur Seite haben. Mit anderen Kapitänen trefft Ihr Euch entweder zum gemütlichen Plausch oder zum herzhaften Gefecht. Dann erscheint ein Action-Bildschirm, in dem Ihr das gegnerische Schiff beschießen und entern könnt. Gewinnt Ihr das Schwertduell gegen den Kapitän, gehören Euch seine Reichtümer und das Schiff. Nebenbei erledigt Ihr kleinere Aufträge für den Bürgermeister einer Stadt, forscht nach Schätzen im südamerikanischen Dschungel und sammelt Informationen über vermißte Familienmitglieder. Erlangt Ihr Gold und Grundbesitz, winkt die Beförderung bis zum Baron. Spätestens dann solltet Ihr mit den ehemaligen Feinden anbandeln, um auch bei Ihnen in Ehre zu stehen. Eure Qualifizierung entscheidet über den Ausgang des Abenteuers.

„Pirates! Gold" unterscheidet sich nur grafisch von der Ur-Version, hat von seinem unwiderstehlichen Charme aber nichts verloren. Nichts ist fesselnder, als in Freibeuter-Kluft über die Meere zu segeln, sich mit schwerbewaffneten Piratenjägern oder der spanischen Schatzflotte anzulegen. Eine brisante Mischung aus Action und Strategie, die wochenlang Spielspaß garantiert.



Der Seemann auf dem Ausguck hat eine kleine Barke entdeckt. Ihr entscheidet, ob Eure Leute angreifen.



An Bord des feindlichen Schiffes stellt Ihr Euch dem verbissenen Kapitän zum Schwertduell.

Pirates! Gold ist die 90er-Jahre Auflage des bekanntesten Computer-Strategiespiels der Welt. Es unterscheidet sich nur optisch von Sid Meiers Ur-Version, die 1987 für den C64 erschien. Varianten für nahezu jedes Spielsystem – u.a. das NES – sind erhältlich. Zur Zeit wird „Pirates! Gold" auf das Super Nintendo umgesetzt.



SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	MICROPROSE
SCHUTZ	JA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	86 %



Einige Häfen liegen sehr ungünstig: Der Wind bläst in die falsche Richtung, und vor der Küste liegen Riffe.



In der Hafenstadt könnt Ihr Waren einkaufen oder Eure Beute an den Händler verhökern



„Steel Talons" bietet zwei Perspektiven: Ihr fliegt aus der „Knapp dahinter"- (Bild) oder aus der Ich-Perspektive.



In der Wüste bombardiert Ihr nicht nur Panzer, Ihr holt auch feindliche Düsenjäger und Hubschrauber vom Himmel.

STEEL TALONS

SN

Trotz der guten Idee, einen 2-Spieler-Modus in den „Steel Talon"-Helikopter einzubauen (einer fliegt, der andere ballert), ist vom stolzen Atari-Spielautomaten nicht mehr viel übrig. Ohne DSP- oder FX-Chip ist das Super Nintendo lahm wie ein XT-PC mit defekter Turbotaste – die Super-Nintendo-Umsetzung ist somit weder Simulation, noch fetziges Actionspiel. Trotzdem rührt mich der tapfere Versuch der Newcomer Left Field: Wer eine 3D-Fliegerei sucht und kein „Star Wing" erwartet, sollte sich die Umsetzung ansehen: Die 14 Missionen sind mehr als Ihr durchhalten werdet, durch die Paßwortfunktion umweht das Spiel beinahe schon ein Hauch von Luxus.

„Goemon 2", „Pirates! Gold" und „Steel Talons" bekommt Ihr u.a. bei Galaxy, Tel. 089/7605151



MBiT 8

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	LEFT FIELD
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	43 %



MONSTER MANOR



Zur Entwicklung von Monster Manor haben sich ein halbes Dutzend Spiele-Veteranen und Software-Debütanten zu "The Whole Team" zusammengeschlossen. Das prominenteste Mitglied ist RJ Mical, Software-Guru des Commodore Amiga und des Atari-Handhelds Lynx.

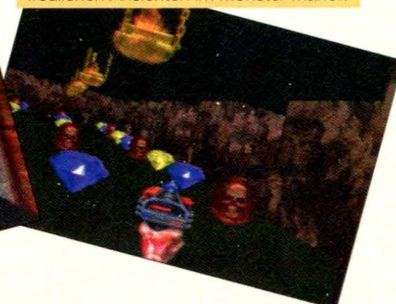
Von den versprochenen Softwarebergen haben die amerikanische 3DO-Besitzer noch nicht viel gesehen. Nach „Crash 'n Burn", das jedem Gerät beiliegt, tröpfelten bisher nur die Umsetzungen einiger mittelprächtiger PC- und Automatentitel auf den Markt. Mit dem 32-Bit-Debüt von Electronic Arts, der Firma von 3DO-Vordenker Trip Hawkins, erscheint nun nach „Crash 'n Burn" die zweite Spezialentwicklung für das 3DO – Anleihen an aktuellen 3D-Computerspielen sind nicht zu übersehen.
Die Welt stöhnt unter dem Joch dämonischer Kräfte und kann nur durch einen sagenumwobenen Talisman errettet werden. Leider liegt dieser Zaubergegenstand in seine Einzelteilte zerschmettert im "Monster Manor", einem Ballungsraum der Spuckgespenster und Untoten. Ihr tretet ein, um die zahlreichen Stockwerke des verwunschenen Gemäuers nach den Bruchstücken abzusuchen.
Die Räume und Gänge seht Ihr aus der Ich-Perspektive über den Lauf einer Laserwaffe. Drückt Ihr das Joypad in eine Richtung, scrollen die Wände auf Euch zu, so daß ein realistischer Bewegungseindruck entsteht. Auch die Geister tauchen aus dem Hintergrund auf und wachsen auf volle Bildschirmgröße, wenn sie sich Euch nähern. Ballert schnell, denn jede Berührung mit den muffigen Bettlaken, Schleimpranken oder Skeletthänden kostet Lebensenergie. Auch das Magazin Eurer Waffe reicht nicht ewig.
Neben schädelgroßen Edelsteinen liegen auch Energiesterne und rote Heilkreuze im Gemäuer herum. Spurtet 'drüber, um Euch oder Eure Waffe wieder aufzuladen. Noch wichtiger sind versteckte Schlüssel, denn zwischen Euch, dem Talisman-Fragment und dem Tor zum nächsten Level liegen Dutzende von Holztüren. Damit Ihr Euch nicht verlauft, zeichnet ein abrufbarer Grundriß-Plan jeden Eurer Schritte mit.
Die 3D-Grafik ist erfreulich flott, doch im Vergleich zu ähnlichen PC-Spielen ein Schritt um Jahre zurück. Dennoch hat mich die Kombination aus multimedialem Geisterhaus und narrensicherem Labyrinthspiel nach dem ersten Schulterzucken gepackt: Alles einsammeln und dabei auf die herumspukenden Geister achten – mit dieser Tour hatte schon Pac-Man Erfolg. Wenn Ihr dann mitten im Zombiegetümmel wild um Euch ballert, vergeßt Ihr, daß "Monster Manor" ein technisch nur mittelmäßiges, inhaltlich eher dünnes Spielchen ist – Zombiekadaver pflastern Euren Weg. Dazu werden panische Todesschreie, nervöse Klavierpassagen und Psycho-Synthie von CD geladen. "Monster Manor" – Gruseln auf den zweiten Blick.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


Burn Baby, burn: Die Skelette tauchen in Scharen auf und sind schlau genug, Euch zu verfolgen.


Betet, daß Euch die Munition nicht ausgeht: Gegen den Ansturm der Geister und Spinnen hilft nur noch Dauerfeuer.

Schrecksekunde: Der baumelnde Tote ist harmlos, der Schlüssel darunter jedoch wichtig für Euer Weiterkommen.


Fußball-große Klunker und schwere Kupfermünzen gehören zu den wenigen erfreulichen Ansichten im Monster Manor.

TOTAL ECLIPSE



Darauf haben die „Star Wars"- und Science-fiction-Fans dieser Welt gewartet: Im eigenen Raumjäger pfeilschnell durch detaillierte Sternenwelten, durch Weltraum-Canyons und das Innere von gigantischen Raumstationen! In den Händen die totale Kontrolle über alle Manöver, Überschläge und eine Batterie an Lasergeschützen, im Ohr einen gitarrenlastigen Rock-Sound direkt von CD.
In in der Entstehungsphase war "Total Eclipse" ein Produkt, das weltweit die Phantasie der Videospieler anregte und Lust auf ein 3DO machte. Jetzt ist's als






Tunnelflug: Metallschleusen, scharfe Biegungen und Beschuß aus allen Rohren bedrohen Euren Raumjäger.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	UNBEKANNT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	73%

zweites Spiel von Crystal Dynamics („Crash'n Burn") erschienen. Zischt der 3DO-Weltraumknaller Nintendos "Star Wing" und Cores Mega-CD-Ballerei "Thunderhawk" davon?

Das Studium der Hintergrundgeschichte zu Total Eclipse kann sich der gespannte Spieler sparen. Stellt Euch die geeignete Joypadbelegung im Optionsmenü ein, dreht den Lautstärkeregler auf und startet durch. Eure Missionen führen Euch abwechselnd über die Oberfläche eines fremden Planeten und durch das enge Tunnelsystem einer feindlichen Station. Beim Angriffsflug auf Bodenstellungen und Abfangjäger habt Ihr einen im Vergleich zu Star Wing ungewöhnlich großen Bewegungsradius, und dürft selbst entscheiden, ob Ihr Euch durch den Canyon oder über das Hochplateau zum Endgegner vorankämpft. Obwohl beim Tunnelflug Eure Bewegungen eingeschränkt sind, könnt Ihr auch nach dem Abtauchen ins Erdinnere noch Alternativrouten anfliegen. Erfahrene Sternenkämpfer haben den leichtesten Weg schnell 'raus.

Extrawaffen, die freischwebend auf Eure Berührung warten, rüsten die schlichte Bordkanone zu Plasmaspuckenden Schnellfeuer-Geschützen auf. Leider haben die verschiedenen Wummen zwar unterschiedliche Farben, aber kaum eine andere Wirkung. Zumindest ist es ein cooles Gefühl, wenn Ihr mit Dauerfeuer aus sechs verschiedenen Mega-Lasern über die Canyons zischt und die Landschaft mit einem bunt leuchtenden Geschoßhagel zuballert. Wie „Monster Manor" gefällt „Total Eclipse" erst auf den zweiten Blick. Vielleicht habt Ihr auch die Muße, Euch das Intro anzusehen: Nach dem Zeichentrickvorspann des Japan-only Titels "Schwarzschild III" (Kugado Studios für NEC Duo Engine) geht die Sequenz aus vorberechneter 3D-Computergrafik bei mir als zweitbester Konsolen-Science-fiction durch. „Total Eclipse" ist nicht perfekt, aber als erstes eigenständiges 3DO-Spiel schon jetzt ein Klassiker.

Erhältlich bei Tradelink, Bayreuth (Tel. 0921/513401)





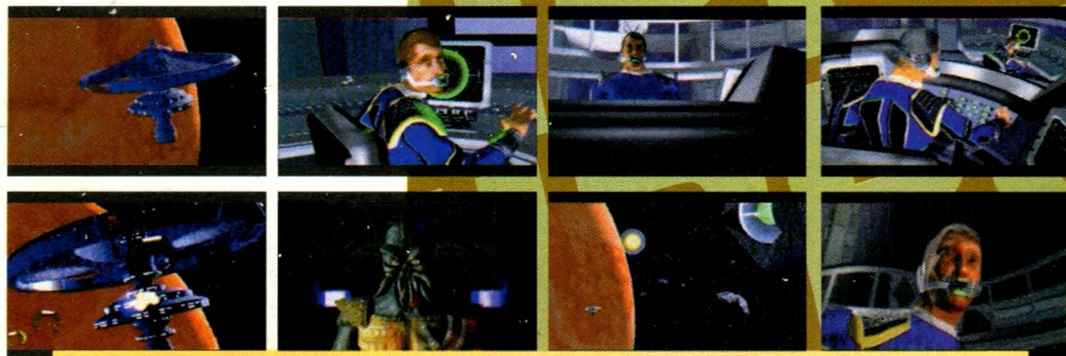


Vorbei die Zeiten, als 3D-Landschaften noch aus einfarbigen Flächen bestanden. Bei „Total Eclipse" erkennt Ihr jedes Staubkorn und jeden Lavafunken. Mit den Joypadtastern könnt Ihr Euch sogar auf die Seite legen und damit den Bildschirmausschnitt bis zum Überschlag kippen. Nur einen Schatten für das eigene Raumschiff haben die eifrigen Grafiker vergessen.

Die restlichen Import-Neuheiten in Kürze: Für das Super Nintendo ausgeliefert sind die US-Module „Super Battletank 2", eine 16-MBit-Actionsimulation der Programmier-Veteranen Garry Kitchen und David Lubar sowie Namcos „Metal Marines", ein Roboter-Strategiespiel vor futuristischem Hintergrund. „Super Battletank 2" ist zumindest zum laschen Vorgänger von 1992 eine Steigerung und wurde grafisch und spielerisch erweitert. Für den Militaristen interessant sind die digitalisierten Intro- und Zwischensequenzen: Rumpelnde Panzer, feuernde Raketenwerfer – live aus der Wüste: Wer's mag. Kriegerisch ist auch die seit Januar erhältliche Mega-Drive-Version des C-64-Oldies „Gunship". Der Hersteller U.S. Gold verwandelte die ehemalige Flugsimulation in ein scrollendes Actionspiel, das mit dem Vorgänger nur noch den Namen gemeinsam hat. Ebenfalls erhältlich: „Super Darius 2" (PC-Engine CD; langweilig, musikalisch interessant), „Scavenger 4" (FM Marty, grafisch ein Überhammer) und das Jaguar-Spiel „Raiden".

TOTAL ECLIPSE

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SCHUTZ	UNBEKANNT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	78%



Der atmosphärische Vorspann lädt 3D-Computergrafik statt Zeichentrick von der CD und nützt Explosions-, Licht- und Farbeffekte. Die Story ist belanglos: Als böse Außerirdische die Sonne ausknipsen, seid Ihr gerade der einzige Wehrdienstleistende. Zeigt dem miesen Obermotz (unten, 2. Bild v. l.), daß mit einem 3DO-Besitzer nicht zu spaßen ist.



Night Trap



Darauf hat mein 3DO gewartet. Als bekennender "Night Trap"-Konsument auf dem Mega-CD konnte ich es kaum erwarten, Details zu erblicken, die mir die Pixel-Optik auf Segas CD-Konsole verschwiegen hatte. Keine Frage, daß die **Full-Motion-Video**-Qualität auf dem 3DO dramatisch besser ist. Was allerdings die lächerlichen "Horror"-Szenen nicht "aufwertet" - sie waren und bleiben harmloser Kitsch, der weder jugendgefährdend noch gewaltverherrlichend ist.

Spielerisch gab´s keine Änderungen. Als Protegé der Mädels-Clique schützt Ihr sie vor außerirdischen Fieslingen, aktiviert auf Knopfdruck die Fallen und schaltet flugs durch die acht Räume des Anwesens. Im Gegensatz zum maßlos komplizierten "Double Switch" (siehe Test auf den Seiten 50 und 51) läßt sich "Night Trap" einfach bedienen. In den einzelnen Zimmern spielen sich unterschiedliche Szenen ab, die manchmal auch parallel ablaufen. Sobald Ihr auf ein Szenario gezappt seid, in dem sich Bösewichte herumtreiben, müßt Ihr das "Trap-o-Meter" im Auge behalten: Schlägt dieses in den roten Bereich aus, wird Knopf B gedrückt, und die Falle schnappt zu. Laßt Ihr Euch zu viele Schurken durch die Lappen gehen, droht Filmriß - Game Over.

Zwischendurch ändert sich der Zugriffscode auf den Fallen-Computer. Nur wenn Ihr die Gespräche der anwesenden Herrschaften verfolgt, schnappt Ihr die Information auf, zu welcher Uhrzeit auf welchen Farb-Code geschaltet wird.

"Night Trap" ist wenig anspruchsvolle Spielekost, die dennoch Spaß macht. Gerade die simple Benutzerführung sorgt dafür, daß das "Try & Error"-Vergnügen nicht anödet. Spätestens nach einem Tag habt Ihr die Alien-Geschichte allerdings bis zum Ende verfolgt: Wiederholungsspieler sind selten. Angesichts wenig ergreifender Konkurrenztitel, sollten sich 3DO-Besitzer trotzdem für den Kauf der Doppel-CD "Night Trap" entscheiden.

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel. 089/7605151.





Während sich die Mädels im Wohnzimmer vergnügen, schleichen die Mutanten durch das Badezimmer.



Blutspenden ist angesagt: Dieser freundliche Herr hat sich den Mutanten als Testobjekt zur Verfügung gestellt.

3DO-Besitzer können damit rechnen, daß viele Digital-Pictures-Titel mit Zeitverzögerung auch für ihr System erscheinen. „Sewer Shark“ ist bereits angekündigt, „Double Switch“, „Ground Zero Texas“ und die „Make my Video“-CDs sollten im Lauf des Jahres folgen. Technisch gesehen ist die Umsetzung auf jede beliebige CD-Konsole mit Full-Motion-Video-Fähigkeiten kein Problem: Der Film liegt ja bereits vor.

NIGHT TRAP

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	71 %



Spielerisch handelt es sich bei den 3DO-Lemmings um eine simple Umsetzung des Computeroriginals

Lemmings



Wie oft haben mich diese possierlichen Tierchen den Schlaf gekostet! Auf Heimcomputern fing die Sucht an, mittlerweile gibt's auch Versionen für Super Nintendo und Mega Drive. Mit dem erneuten Aufguß für das 3DO tut uns Psygnosis allerdings keinen Gefallen. Wer das fesselnde Spiel schon auf einer anderen Konsole nächtelang gespielt hat, kann getrost auf die CD verzichten. Spielerisch kamen keine neuen Features hinzu, grafisch sieht „Lemmings“ genauso aus wie auf dem Super Nintendo. Lediglich die schwungvolle Begleitmusik wurde den Fähigkeiten des 3DO angepaßt und kommt von CD.

„Lemmings“-Neulinge mit 3DO greifen zu – sie bekommen eine tadellose Version. Wenn Ihr die Tierchen schon im Haushalt habt: Finger weg.

Lemmings

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	PSYGNOSIS
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	87%



Der Lemmings-Vorspann wurde speziell für das 3DO entwickelt: Leider dauert diese eindrucksvolle Grafikdemo nur wenige Sekunden. Im Spiel selbst sind leider keine neuen Grafiken zu sehen.

CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Händleranfragen erwünscht

Telefon **06081/960 104** Mo–Fr 10H00–12H30, 13H30–18H30
Telefax **06081/960 198**

Telefon 069/79 50 09 0 Mo–Do 8H30–12H30 13H30–17H30
Telefax 069/79 50 09 20 Fr 7H30–12H30 13H30–16H30

SUPER NES USA

Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel	279.–
US/JP SFX Adaptor	29.–
Universal Ad. Pro Version	39.–
Action Replay Pro	99.–
RGB Kabel	39.–
NEUHEITEN	
Champ's World Class Soccer	
Choplifter III	**a. A.**
Equinox	**139.–**
Lethal Enforcers + Gun	**a. A.**
Lufia (Fortress of Dom)	**139.–**
Megaman X	**149.–**
NBA Showdown	**149.–**
NFL Quarterback Club	**a. A.**
Run Saber	**139.–**
T2: Arcade Game	**a. A.**
Ultimate Fighters	**a. A.**
Winter Olympics	**a. A.**
Actraiser 2	139.–
Adams Family 2	**99.–**
Aladdin	129.–
Battle Toads	119.–
BattleT. vs Double Dragon	139.–
Bubsy	109.–
Championship Pool	129.–
Cool Spot	109.–
Daffy Duck	**129.–**
Dracula	129.–
Fatal Fury	109.–
Goof Troop	**119.–**
GP–1	129.–
Jim Power	139.–
Lamborghini (2 Sp.)	129.–
Lethal Weapon	**89.–**
NHL' Hockey 94	139.–
Paladin's Quest	139.–
Pink Panther	139.–
Robocop vs Terminator	**129.–**
Rock 'N Roll Racing	**129.–**
Rocky Rodent	129.–
Romance of 3 King. 3	159.–
Secret of Mana	149.–
Sim City	89.–
Sonic Blastman	109.–
Sunsets Riders	129.–
Super Turrican !!	**89.–**
S. Empire Strikes Back	139.–
The 7th Saga	149.–
Tmnt Tour. Fighters	**149.–**
Utopia	129.–
World Soccer 94	129.–
Yoshi's Cookie	99.–
Young Merlin	**a.A.**
Zombies a.m.N.	119.–

SUPER FAMICOM JAP

MULTITAP (4 SP.)	79.–
NEUHEITEN	
Bastard	**a. A.**
Fatal Fury 2	**a. A.**
Final Fantasy VI	**a. A.**
Fire Emblem (24Mbit)	**189.–**
Goemon Fight 2	**179.–**
Joe & Mac 3	**a. A.**
Lemmings 2	**179.–**
Rockman X	**a. A.**
Rockman's Soccer	**a. A.**
Super Marioland 3	**a. A.**
Super Puyo Puyo	**a. A.**
Super Star Wars 2	**149.–**
T2: Arcade Game	**a. A.**
Top Racer 2	**a. A.**
World Class Rugby 2	**a. A.**
Art of Fighting	159.–
Batman Returns	**59.–**
Dead Dance	79.–
Dragon Ball Z2 !	**99.–**
Dragon Ball Z2 (VER 3)	199.–
Final Fight 2 !	**69.–**
Hokutonoken 7	179.–
Human GP 2	179.–
Human GP !	**89.–**
Macross	169.–
Nigel Mansell (K. JP)	119.–
Pop 'N Twin Bee 2	169.–
Prince Of Persia	**49.–**
Ranma 1/2 1	119.–
Ranma 1/2 3	169.–
R–Type 3	179.–
Rushing Beat	49.–
Rushing Beat 2	**69.–**
Rushing Beat 3 (Shura)	159.–
Seiken den Setsu	**129.–**
Super Volleyball 2	99.–
Tetris 2	149.–
Tetris 3 (Neu Tetris 2)	159.–

GAME BOY

Asterix	69.–
Duck Tales 2	69.–
Empire Strikes back	**69.–**
F1 POLE POSITION	69.–
Final Fantasy Legend 3	89.–
Lemmings	59.–
Megaman 4	69.–
Mortal Kombat	**59.–**
Super Marioland 3	**79.–**
Tetris 2	79.–
Tiny toons 2	69.–
Universal Soldier	59.–
Zelda	**69.–**

SUPER NINTENDO EUR

Addams Family 2	109.–
Aero the Acrobat	**129.–**
Aladdin	129.–
Alien 3	99.–
B.O.B	99.–
Cool Spot	**135.–**
Equinox	a. A.
F1 Pole Position	**139.–**
Fighting Spirit	99.–
Flashback	**135.–**
Goof Troop	139.–
Jurassic Park	129.–
Lamborghini	a. A.
Lost Vikings	119.–
Might & Magic 2	a. A.
Mortal Kombat	139.–
Mr Nuts	119.–
NBA JAM	**145.–**
Nigel Mansell	129.–
Ranma 1/2 2	139.–
Run Saber	139.–
Sensible Soccer	a. A.
Skyblazer	a. A.
Spiderman X Men	99.–
Street Fighter 2 Turbo	129.–
Striker (Cantona)	**119.–**
T2: the Arcade Game	139.–
Winter Olympics	a. A.
World Class Rugby	119.–
Young Merlin	a. A.

MEGA CD

Mega CD 2 (Ohne Spiel)	499.–
CD X PRO Converter	109.–
Chuck Rock 2 (EUR)	119.–
Cliffhanger (US)	115.–
Dracula	119.–
Dune (EUR)	119.–
Final Fight (JP)	69.–
Jurassic Park (US)	135.–
Mad Dog McCree (US)	129.–
Microcosm (US)	139.–
Prince of Persia (JP)	69.–
Silpheed (JP/EUR)	109.–
Sonic (EUR)	99.–
Thunderhawk (EUR)	119.–
3DO + RGB	**1699.–**
Battle Chess	129.–
Dragon's Lair	129.–
Lemmings	129.–
Mega Race	139.–
Night Trap	**129.–**
Out of this world	139.–
Stellar 7	129.–
Total Eclipse	**139.–**

MEGADRIVE

Konsole MEGA 2	199.–
MegaDrive 2 + Aladdin	299.–
Japan Adaptor	19.–
Universal Adaptor	39.–
4 Way Play	69.–
Fighter Pad 6 buttons	49.–
Pad PRO 4	39.–
Aladdin (EUR)	109.–
Brett Hull Hockey (US)	a.A.
Chuck Rock 2 (EUR)	119.–
Cliffhanger (EUR)	119.–
Davis Cup World Tour	119.–
Dinosaurs for Hire (USA)	79.–
Double Dragon 3 (EUR)	89.–
Dragon's Revenge (USA	**129.–**
Eternal Champions	**139.–**
F1 (incl. Bat)	129.–
Fatal Fury (JP)	79.–
FIFA International Soccer	109.–
Flash Back (EUR)	109.–
International Rugby (EUR)	129.–
Jungle Strike (EUR)	99.–
Jurassic Park (US)	109.–
J. Madden 94 (EUR)	109.–
Land Stalker (EUR)	**129.–**
Lethal Enforcers (US)	169.–
Mega Turrican	a.A.
Mickey's Ultim. Chal.(US)	129.–
Monaco GP 2 (JAP)	49.–
Mortal Kombat (EUR)	119.–
NBA JAM	**139.–**
NHL Hockey 94 (4 Sp)	119.–
Nigel Mansell (US)	a.A.
Otiffants (EUR)dA	109.–
PELE	a. A.
Puggsy (US)	a.A.
Puyo Puyo (Dr Robotnik jp)	89.–
Robocop vs Terminator US	119.–
Rocket Knight Adv (JP/Eur)	99.–
Romance 3 Kingd. 3 (US)	a.A.
Shining Force (EUR)	**129.–**
Sonic 3	**149.–**
Sonic Spinball	109.–
Street Fighter 2'	**129.–**
Tiny Toon (EUR)	**89.–**
Toe Jam & Earl 2 US	**119.–**
Tourna. Fighters (US)	**129.–**
Virtual Pinball (EUR)	**129.–**
Winter Olympics (EUR)	119.–
X Men (EUR)dA	89.–

AMIGA CD 32 a.A.
JAGUAR a.A.
Jede Woche Neuheiten !
- RUFEN SIE BITTE AN !

Alle Spiele in europäischer (EUR), amerikanischer (USA) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

SPIEL	KONSOLE	PREIS
	Porto *	
	Gesamtbetrag	

Kunden–Nr. : .... Tel. : .... Geburtsdatum : ....
Name : .... Vorname : ....
Anschrift : ....
....
Postleitzahl : .... Ort : ....

Euroscheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

Unterschrift

* Porto Inland DM 9,– + DM 3,– per Nachnahme (express +7,– DM)
(Zustellgebühr bezahlt ab 100,– DM)
(zzgl. Nachnahme–Gebühr DM 3,–)
Ausland nur Vorkasse DM 18,–

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen vor 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

HARD CORE

In einer bluttriefenden Comic-Umsetzung räumt der bionische Polizist Robocop mit knuddeligen Kinder-Jump 'n Runs auf.

Robocop vs. The Terminator

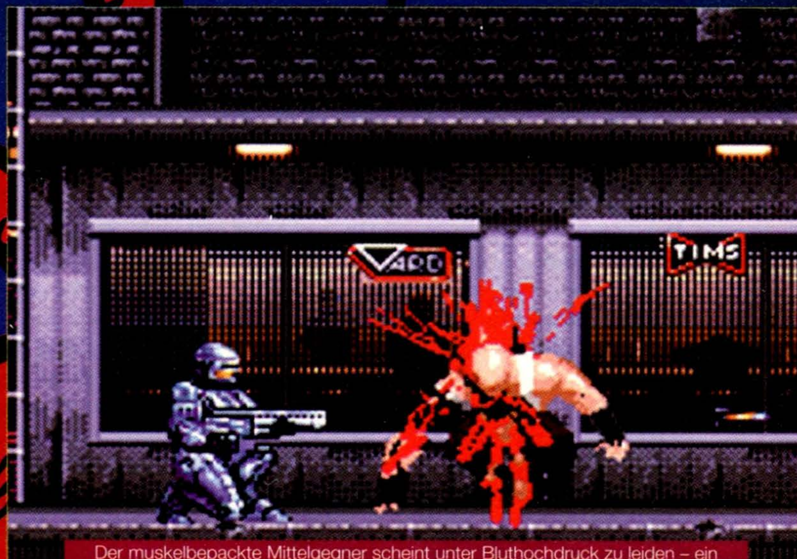
Seit einigen Jahren erscheinen beim US-Kult-Verlag Dark Horse die "Robocop vs. The Terminator"-Comics. Die gezeichneten Abenteuer der Filmhelden haben nicht mehr viel mit den Kino-Originalen zu tun, sondern führen losgelöst von den High-Tech-Spektakeln die populären Figuren zusammen: Der im Film von Peter Weller dargestellte Zukunftspolizist führt im Comic einen knochenharten Kampf gegen Skynets Killer-Roboter, um eine Herrschaft der Maschinen abzuwenden .

Virgin USA setzte die harte und mit Splatter-Effekten durchsetzte Comic-Vorlage in ein Videospiel um. Ihr steuert Robocop durch das Detroit der nahen Zukunft. Bewaffnet mit der Standard-Schnellfeuerkanone bewegt Ihr Euch durch zehn umfangreiche Levels – mit einem Ziel: Alle auftauchenden Gegner abmurksen und herumliegende Geiseln retten. Nach kurzem Aufwärmen mit Straßen-Punks dringt Ihr durch Baustellen und eine Giftfabrik zum OCP-Bürogebäude vor, wo weitere Menschen gefangengehalten werden. Es folgen aufreibende Kämpfe gegen Terminatoren und Selbstschußanlagen, bevor Ihr letztendlich in das Skynet-Gebäude vordringt.

Bis dahin sind aber einige hundert Liter Blut geflossen: Wie Ihr auf den Bildschirmfotos seht, haben sich die Grafiker Mühe gegeben, den Effekt beim Zerplatzen des menschlichen Körpers plakativ einzufangen.

"Robocop vs. The Terminator" ist ein Ballermarathon im traditionellen Stil. Spielerisch erreicht das hausbackene und überstrapazierte Prinzip nur Durchschnitt, außerdem wird der Schwierigkeitsgrad nach einigen Abschnitten immens hoch. Um aufzufallen, wurde tonnenweise rote Farbe ins Spiel gepackt; was zwar unnötig ist, aber einen netten Effekt abgibt.

Aufgrund der akuten Indizierungsgefahr wird Virgin das 16 MBit-Modul in Deutschland vorerst nicht veröffentlichen.



Der muskelbepackte Mittelgegner scheint unter Bluthochdruck zu leiden – ein paar gezielte Feuerstöße und er ist erlöst.


Um erfolgreich zu sein, solltet Ihr nicht den Kopf verlieren – wie dieser Straßengangster


Nach diesem Volltreffer ist der Büroteppich wohl für immer ruiniert.

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR





16-Bit-Kritik: So funktioniert's



Superhit bis Megatrash: Das unbestechliche MAN!AC-Team (v.l.n.r. Andreas, Winnie, Heinrich, Martin und Ingo) nimmt jedes Spiel genaustens unter die Lupe. Die Grimassen zeigen, wie das Spiel bei den Testern ankam.



Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß oder nicht?

IT'S A MAN!AC

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht dem Wertungskasten voran

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
PREIS	5,90 MARK
VERTRIEB	MZV

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

GRAFIK	84%
SOUND	17 %

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsoundtrack oder grausames Geschepper: Die Grafik & Sound Wertungen.

SPIELSPASS 88 %

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, 80% und mehr bekommen nur absolute Spitzentitel.

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack: Ein konkurrenzlos abgedrehtes Magazin.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

MBIT 8 – Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024.000 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.

Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.

Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.

Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

Entrwickler: Sculptured Software • Design: Peter Ward

Super Hockey



Vor einem Jahr noch konnten Super Nintendo-Besitzer beim Gedanken ans Thema Eishockey allenfalls verzweifelt in den Modulschacht weinen. Dabei ist diese rasante Sportart für eine Videospiel-Simulation wie geschaffen: Ständige Torszenen und Action durch hohes Tempo, Fouls, Strafzeiten und Spielerwechsel zwischen den Angriffsreihen sorgen für Abwechslung. Mittlerweile habt Ihr reichlich Gelegenheiten, den Nachholbedarf zu stillen. Accolades "Brett Hull Hockey" besticht durch schnittige Grafik und Sprachausgabe. Electronic Arts legte jüngst mit "NHL ´94" ein spielerisch besonders ausgereiftes Modul vor. Nintendo höchstpersönlich möchte sich jetzt auch ein Stück vom Kuchen abschneiden. Anfang April erscheint die deutsche Version des US-Moduls "**Stanley Cup**", die hierzulande den neuen Namen "Super Hockey" verpaßt bekommt.

Augenfälligstes Merkmal ist das weidliche Ausnutzen des 3-D-Talents, mit dem die Super Nintendo-Hardware ausgestattet wurde. Die Kamera fährt immer hinter dem Spieler her, der in Scheibenbesitz ist. Wechselt der Puck zu einem Gegner, gibt es einen stufenlosen 180-Grad-Schwenk. Dabei ist es gar nicht leicht, die Position eines perspektivisch verkleinerten Mitspielers am oberen Bildrand abzuschätzen: Ist er anspielbar oder gut gedeckt? Als Hilfestellung tauchen kleine Kringelchen über den Spielfiguren auf, die deren Position (Verteidiger oder Stürmer) und die Zuspielbereitschaft signalisieren.

Das Joypad wurde gründlich mit verschiedenen Techniken belegt. In der Offensive habt Ihr die Wahl zwischen drei Schußarten; der vierte Feuerknopf dient zum Passen. Wird verteidigt, könnt Ihr auf den Spieler Eures Teams umschalten, der dem Puck-führenden Gegner am nächsten steht. Vom Zwei-Linien-Paß bis zum Penalty beherrscht das Programm alle Eishockey-Essentials. Neben einzelnen Freundschaftsspielen (drei Schwierigkeitsgrade) gibt es einen ausgewachsenen Ligamodus: In einer 84 Spieltage langen Saison qualifiziert Ihr Euch für das Play Off um den Stanley Cup. Vorrundenspiele könnt Ihr per "Skip" auslassen; das Programm berechnet dann das Resultat. Dank Batteriespeicher merkt sich das Modul die Statistiken für Eure Spieler. Leider werden die Akteure nicht namentlich genannt.



Viel Wirbel und wenig Durchblick: Die Mode-7-Optiken sehen zwar toll aus, verwirren den Spieler aber gänzlich.



Aus dem Weg, Ihr Rabauken: Wer sich Goalgetter El Heini in den Weg stellt, wird schlichtweg niedergerammt.

Die traditionsreichste Sport-Trophäe der Welt feiert 1994 ihren 101. Geburtstag. Um den "Stanley Cup" wird alljährlich im Finale der nordamerikanischen NHL-Meisterschaft gespielt. Erster Sieger und zugleich amtierender Titelträger ist Montreal. Da dieser Turniermodus inklusive Vorrunde komplett integriert wurde, gab Nintendo seinem neuen Sportmodul diesen ehrwürdigen Namen – aber nur für den US-Markt.

GRENZENLOSE VERWIRRUNG • Nintendo hat den (Mode-7)-Dreh raus: Das spektakuläre Zoom-Geschwenke mag unbeteiligte Zuseher erfreuen, ist aber Gift für die Spielbarkeit. Leider läßt sich das ständige Rumgewirbel nicht per Menü ausschalten. Ähnlich wirr wie die Grafik gibt sich der Spielablauf: Alles schön schnell, aber ohne Substanz. Ob ein Puck im Tor landet oder vom Goalie runtergepfückt wird, scheint ebenso blanker Zufall zu sein wie die Strafzeit-Verteilung. Paß-Stafetten und intelligente Spielzüge könnt Ihr vergessen. Hier gilt nur: Scheibe schnappen, möglichst dicht vors Tor, abziehen und das Beste hoffen. Gegen die spielerisch ausgereifte Eishockey-Simulation "NHL '94" von Electronic Arts kann dieser Emporkömmling nicht anstinken. Und wer ein einfaches, mit technischen Gimmicks bestücktes Action-Sportspiel sucht, wird bei Brett Hull besser bedient.





Eishockey-Spieler kennen keine Gnade: Im hohen Bogen fliegt ein Kufen-Crack durch die Luft. Zur Strafe muß der Übeltäter auf der Bank Platz nehmen.





HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	71 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	64 %

Hübsch anzusehendes, aber eine Spur zu wirres Eishockey. Die Spielbarkeit schlummert auf B-Klassen-Niveau.



Entwickler: Iguana Entertainment

NBA




Der erfolgreichste Automat des letzten Sommers war ausnahmsweise kein martialisches Prügelspiel. Die "Mortal Kombat"-Erfinder von **Bally-Midway** landeten mit dem rasanten Basketballspektakel "NBA Jam" einen Überraschungshit, der monatelang die US-Arcade-Charts anführte. Acclaim erwarb die Lizenz und veröffentlicht nun Konsolenversionen für Mega Drive und Super Nintendo.

Im Gegensatz zu anderen Basketballmodulen liegt der Schwerpunkt von "NBA Jam" nicht auf der Simulation, sondern in actionreichen Dunk-Orgien. Auf dem Feld spielen Zweier-Teams gegeneinander: Dank NBA-Lizenz treten alle Mannschaften der US-Profiliga mit jeweils zwei Stars an. Dabei wechseln die Kombinationen: Teams wie die New York Knicks agieren mit Spielmacher John Starks und Center Patrick Ewing, andere verlassen sich auf ausgewogenere Duos: Die Chicago Bulls spielen mit Scottie Pippen und Horace Grant, zwei Forwards. Leider sind nicht alle großen Stars dabei – aus Lizenzgründen (er hat einen Vertrag mit Electronic Arts) fehlt zum Beispiel Orlando-Magic-Megacenter Shaquille O´Neal. Dafür wurden alle Teams der Automatenversion überarbeitet und auf den neuesten Stand gebracht. So dürft Ihr Deutschlands besten Basketballer Detlev Schrempf bereits im Trikot der Seattle Supersonics steuern. Alle Spieler sind in

Für NBA Jam setzte Bally Midway seine erfahrensten Männer ein: Neben Jamie Rivett, langjähriger Mitarbeiter des australischen Top-Entwicklers Beam (Smash TV für Super NES, Shadow Run, Mechwarrior) zeichnete sich der Spieleveteran und "Smash TV"-Erfinder Mark Turmell für das Spieldesign verantwortlich. Sowohl Turmell (schrieb Anfang der 80er Jahre "Sneakers", "Turmoil" und "Toy Bizarre") als auch die Kollegen Divita, Carlton und Goskie können am Automaten über einen Cheat angewählt werden.



Nach besonders harten Slam Dunks geht schon mal Korb samt Plexiglasplatte zu Bruch.



Alle Teams der NBA sind mit zwei ihrer besten Basketballakrobaten vertreten.





HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	70 %
SOUND	54 %

SPIELSPASS 85 %

„Spielspaß pur: Unkompliziertes und superschnelles Action-Sportspiel für ein bis vier Sportfans.



Jam

mehreren Katego-rien gewertet – u. a. Abwehrverhalten, 3-Punkt-Genauigkeit und Dunk-Vermögen. In der Halbzeit und nach Spielende gibt´s dann ausführliche Individualstatistiken.

Habt Ihr ein Team gewählt, betritt Eure Zweier-Kombination das Parkett. Je nach Laune dürft Ihr gegen den Computer, einen Freund oder gar zu viert um die Wette dunken – Vierspieleradapter von Sega oder Hudson vorausgesetzt. Die Feuerknöpfe sind mit Wurf/Block, Pass/Steal und einer Turbo-Funktion belegt, die Euren Spieler kurzzeitig beschleunigt. Durch Tastenkombinationen sind auch superschnelle Pässe und krachende Jams möglich. Insgesamt haben die Programmierer zwei Dutzend verschiedene Jam-Varianten auf das Modul gepackt. Neben "normalen" Dunkings erlebt Ihr krachende Korberfolge nach mehrfachem Salto, meterhohem Anflug und mit feurigem Ausgang, bei dem das Korbnetz abbrennt.

Um den Spielablauf noch weiter zu beschleunigen, wurde auf Regeln, Fouls und Ausbälle verzichtet. Freiwürfe gibt es ebenfalls nicht. Einziger Spielmodus sind Freundschaftsmatches; dafür könnt Ihr Eure Erfolge mit einem Code auf einer High-Score-Liste festhalten oder einen besonderen Gag anwählen: Wie bei "Mortal Kombat" sind verschiedene Spielfiguren versteckt. Mit etwas Glück düpiert Ihr die gestandenen NBA-Profis mit dem Programmierteam oder einem Cheerleader.

FINAL GAME STATS: 74 – 68

Nach dem Abpfiff geben Statistiken Aufschluß über den Spielerfolg jedes Akteurs.

NBA ist die Abkürzung für National Basketball Association. In der NBA, die in vier Conferences aufgeteilt ist, spielen 27 Teams. Nach einer Meisterschaftsrunde mit 82 Spielen folgen die Playoffs: Der Sieger der Serie darf sich "World Champion" nennen. Die letzten drei Titel gewannen die Chicago Bulls dank ihrem mittlerweile zurückgetretenen Superstar Michael "Air" Jordan.



SHOWTIME • Ihr fliegt durch die Gegend, dunkt nach mehrfachen Salti ein und rast Eurem Gegner per Turbo einfach davon – für NBA-Jammer kein Problem. "NBA Jam" ist unterhaltsam, spaßig und superschnell – dafür hat es wenig mit der Realität zu tun und ist mehr ein sportverwandtes Actionspiel. Keine Fouls, kein Turnier- oder Ligamodus und leichte Gegner, die meist schon beim ersten Mal besiegt werden – Solospieler sitzen da relativ schnell auf dem Trockenen. Stichwort Gruppendynamik: Wer ein paar Freunde hat, muß sich das Modul unbedingt besorgen, wobei es egal ist, ob Ihr ein Mega Drive oder ein Super Nintendo besitzt: Beide Versionen sind spielerisch vollkommen identisch und unterscheiden sich nur minimal in Grafik und Sound. "NBA Jam" ist eine punktgenaue Umsetzung des Automaten – unbeschwert, aber (mir) etwas zu simpel.

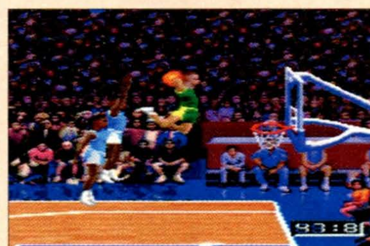


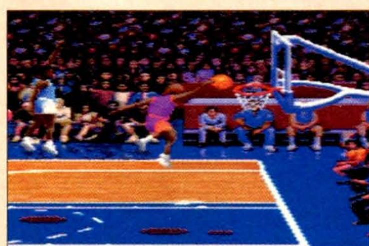
SHUT UP AND JAM • Wow! "NBA Jam" hat geschafft, was gut zwanzig Basketballsimulationen zuvor vergeblich versuchten: Meine Begeisterung für diese Sportart zu entfachen. Die Umsetzung des Midway-Arcade-Knüllers ist schlichtweg perfekt gelungen. Die Programmierer bedachten jede Kleinigkeit und lieferten – nicht zuletzt dank der brillanten Vorlage – das beste Videospiel-Basketball ab, das jemals in einen Modulschacht gestöpselt wurde. Einfache Regeln, präzise Steuerung, coole Jams und bestechende Atmosphäre: "NBA Jam" versteht es vorzüglich, atemberaubende Action und strategische Nuancen zu einen. Bestenfalls die Langzeitmotivation könnte mit einem Liga-Modus gesteigert werden, doch als "normale" Sportsimulation ist "NBA Jam" sowieso nicht zu verstehen. Instant Fun, Spannung und Hardcore-Action: Ein grandioser Spaß für ein bis vier Spieler.













MIDWAY NBA JAM ACCLAIM

MBIT 16

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM

GRAFIK	70 %
SOUND	64 %

SPIELSPASS **85 %**

Perfekte Umsetzung des Erfolgsautomaten: Rasantes Dunkspektakel für bis zu vier Mitspieler.

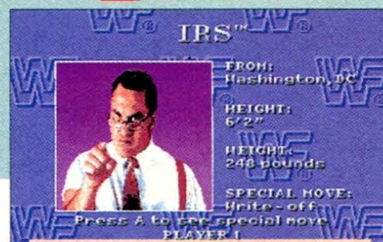
Entwickler: Sculptured Software

WWF – Rage in the Cage


In Videoeinspielungen werden die Spezialtechniken aller WWF-Kämpfer vorgestellt.



Autsch! Wenn Yokozuna mit seinen 505 Pfund auf dem Gegner sitzt, gibt's kein Entkommen.



Insgesamt dürft Ihr aus zwanzig aktuellen WWF-Catchern wählen, um in den Ring zu ziehen.

Die WWF feiert mit dem Showrezept "Gut gegen Böse" große Erfolge in den USA, in England und auch bei uns. Jeder Wrestler hat ein Image: Razor Ramon ist der Emporkömmling aus der Gosse von Miami, Shawn Michaels der selbstverliebte Schönling. Aus den Fehden zwischen beliebten Figuren wie Brett Hart und antiamerikanischen Mieslingen wie dem Sumo-Ringer Yokozuna schlägt die WWF Kapital, denn im Wrestling ist in erster Linie Showbusiness und dann erst Sport gefragt.



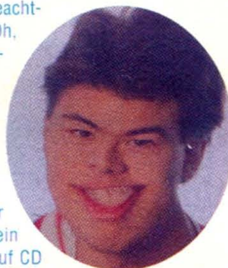
Die muskelbepackten Männer in den lächerlichen Kostümen sind zurück – und wie! Zwanzig Catcher der World Wrestling Federation waren gerade genug für das Mega-CD-Debut von Acclaim. In "Rage in the Cage" vermöbeln sich unter anderem "Macho Man" Randy Savage, der unheimliche Undertaker und Tag-Team-Helden wie die Headshrinkers Samu und Fatu, sowie der schwergewichtige WWF-Champion Yokozuna.

Spielerisch werden sich Fans und Kenner der **WWF**-Module von Acclaim heimisch fühlen: Dropkicks, Clotheslines und Ausflüge aus dem Ring werden auch auf der CD mit flinken Feuerknopfkombinationen gesteuert. Jeder Kämpfer beherrscht eine Spezialtechnik, die oft als Finishing Move zum Pinnen des Gegners angewendet wird: Ob Bret Harts "Sharpshooter" oder Ramons "Razor´s Edge", die fürchterlchen "Signature Moves" schaffen jeden.

Jede Spezialtechnik dürft Ihr während der Kämpferwahl in einer Realfilmeinspielung bestaunen, dazu ertönt die persönliche Musik jedes WWF-Stars von CD. Außerdem bat Acclaim die Kämpfer ins Tonstudio, wo die Catcher Ihre typischen Angebersprüche einspielten. Während der Einführung zum Duell stellt der Hallensprecher die Protagonisten vor, die dann Ihren üblichen Spruch zum Besten geben.

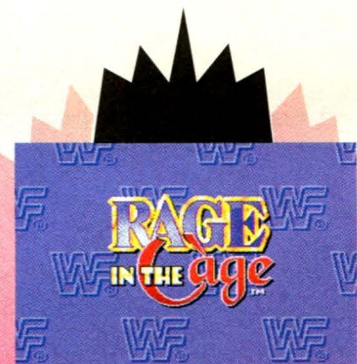
Neben den Duellen für ein bis zwei Spieler tretet Ihr mit Tag-Teams sowie im Brawl an. Als besonderes Bonbon catcht Ihr zum ersten Mal auf 16-Bit-Systemen im soganannten Cage. Hierbei umgibt ein Stahlgitter den Ring. Im Gegensatz zu normalen Kämpfen braucht Ihr den Gegner nicht zu pinnen, sondern müßt als erster auf den Rand des Drahtgeflechts klettern, um den Kampf zu gewinnen.

MUSKELBEPACKT • Die WWF hält Einzug ins CD-Zeitalter – mit beachtlichem Aufwand! Musiken, FMV-Einspielungen und das typische "Oh, yeah!" vom Macho Man schaffen eine perfekte Atmosphäre. Spielerisch präsentiert sich die Catcher-Liga durchdacht und gut steuerbar, der Cage-Wettbewerb macht vor allem zu zweit viel Spaß. Schade, daß der Klappstuhl aus "Royal Rumble" weichen mußte. Dafür gibt´s so viele verschiedene Kämpfer wie noch nie. Für die CD-Version wurde neben dem Sound auch die Grafik überarbeitet: Die Figuren sind groß gezeichnet und sauber animiert. Abgesehen von der "Cage"-Variante ist dem Spielablauf jedoch kein großer Unterschied zu den Modul-Vorgängern anzumerken. Wer noch kein Wrestling-Modul hat, kann getrost zu dieser De-Luxe-Fassung auf CD greifen, für WWF-Fans mit Mega-CD ist das Spiel ohnehin ein Muß.





Wenn der Macho Man zu seinem "Flying Elbow Smach" abhebt, ist es meist um den anderen Kämpfer geschehen.





HERSTELLER	ARENA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	71 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	78%

WWF De Luxe: Hervorragende Präsentation veredelt gewohnt gutes Wrestling-Spiel – diesmal mit Cage-Variante.

Entwickler: Highscore Productions

Madden NFL '94





Electronic Arts veröffentlicht die Neuauflage des legendären John-Madden-Football nun doch in Deutschland. Im Gegensatz zur Mega-Drive-Version wurde die alte Grafikansicht mit kleinen Spielern beibehalten, die Sprachausgabe dafür kräftig erweitert. Zum ersten Mal tretet Ihr mit den "richtigen" Teamnamen der amerikanischen NFL an. Auf dem Modul findet Ihr alle 28 aktuellen Mannschaften, eine Reihe ausgewählter **Superbowl**-Finalisten und zwei All-Star-Teams. Die Designer überarbeiteten alle Angriffsspielzüge, außerdem dürft Ihr eine komplette Saison und anschließende Playoffs bestreiten. Mit einem Paßwort steigt Ihr jederzeit in das Geschehen ein, der Hudson-Adapter schickt bis zu vier Kumpels mit auf das Spielfeld.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	66 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	85 %

Stark verbessertes und spielerisch erstklassiges Football-Modul mit Ligamodus und Fünf-Spieler-Option.

Der Superbowl wird seit 1966 zwischen den Champions der National und American Football Conference ausgespielt. Bisherige Rekordsieger sind die San Francisco 49ers und die Pittsburg Steelers, die den Titel jeweils vier Mal gewannen.



"Madden NFL '94" orientiert sich im Gegensatz zur Mega-Drive-Version grafisch eng am Vorgänger



ENDZONE • Sowohl Ruckeln, als auch hektisches Tempo des Vorgängers sind verschwunden, so daß kaum mehr ein Unterschied zum genialen Mega-Drive-Original zu erkennen ist. Bei Running-Plays wird das Spiel dezent langsamer, störend ist das aber nicht. Verzögernd wirkt allenfalls das Drehen der Perspektive bei Intersections und Punts. Mit Ligamodus, unzähligen Spielzügen und Mehr-Spieler-Option ist endlose Motivation garantiert – besseres gibt es auf dem Super Nintendo nicht.

Entwickler: Software Creations, GB

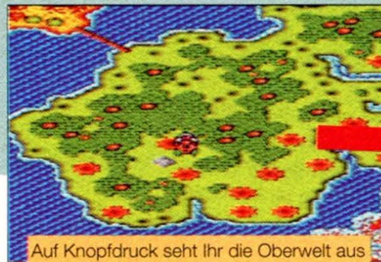
Equinox



Super-Nintendo-Besitzer mit 8-Bit-Vergangenheit sind mal wieder im Vorteil: Sie durften vor gut drei Jahren das Spiel "Solstice" in den Modulschacht schieben. Die englische Produktion im Vertrieb von Nintendo mischte geschickt Knobelkunst und Jump´n´Run-Kompetenz. Der Held kämpfte sich durch Dungeons, deren Räume in isometrischer 3-D-Grafik präsentiert wurden. Gegner und Puzzles machten dem Pfadfinder dabei zu schaffen. Sony´s "Equinox" hat mit dem "Nicht-ganz"-Klassiker eine Menge gemein: Nicht umsonst trägt es ehrenvoll den Untertitel "Solstice 2".

Diesmal startet der Spieler auf einer Mode-7-Oberwelt, die in eine Handvoll Bundesländer unterteilt ist. Um der Aufgabenstellung gerecht zu werden, müßt Ihr unterirdische Katakomben hinabsteigen, die verschiedene Eingänge aufweisen. Down under erwartet Euch dieselbe 3-D-Optik wie im Vorgänger – nur bunter, größer, schöner. Ihr sammelt Waffen, Zaubersprüche und bestimmte Objekte, die Ihr zum Verlassen eines Levels benötigt. Um an die Fundsachen heranzukommen, vermöbelt Ihr Dungeon-Wächter, hüpft pixelgenau über stachelige Hindernisse und knobelt Lösungswege aus. Für jeden Raum gibt es eine Strategie, wie Ihr die Extras ergattert: Schlüssel öffnen vergitterte Übergänge, Plattformen müssen an geeignete Positionen geschoben werden, um höhergelegene Wege zu erreichen. Beim Verlassen eines Dungeons wird der Spielstand gespeichert.

Zurück an der frischen Luft solltet Ihr Euch vor **Monstern** in Acht nehmen, die Euren Weg kreuzen. Die Verbindungsbrücken zu angrenzenden Kontinenten werden von Geisterwesen bewacht, die erst weichen, nachdem Ihr den Obermotz beseitigt habt. Dieser läßt sich wiederum erst blicken, wenn Ihr seine Residenz mit den passenden Gegenständen im Rucksack aufsucht.


Auf Knopfdruck seht Ihr die Oberwelt aus der Totalen, könnt aber nicht (wie bei "Soulblazer") umherscrollen.


Mit den R- und L-Tasten dreht sich unser Held um die eigene Achse: Nette Mode-7-Spielerei, aber ohne Nutzwert.


Unter Tage laufen eine Menge Bösewichte Patrouille: Ohne Waffeneinsatz kommt Ihr nicht ans Ziel Eurer Wünsche.

Diese Schurken sind anfangs nicht allzu schwer zu besiegen. Ihr solltet die Auseinandersetzung u.a. deshalb suchen, da die Monster Bonusgegenstände hinterlassen. Um sie anzulocken, greift Ihr zu einem Musikinstrument, das der Held bei sich führt. Eine zarte Kollision mit den Bösewicht-Sprites – und schon seid Ihr im Kampf-Bildschirm.





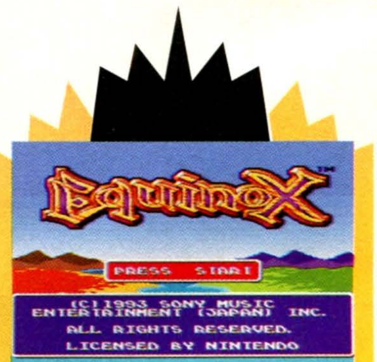


MUT ZUM MÄRCHEN • Momentan bin ich für jedes Spiel dankbar, das sich von 08/15-Jump´n´Shoots abhebt. "Equinox" erfüllt nicht nur diese Bedingung, es meistert auch die Spielspaß-Hürde mit Bravour. Wunderschöne Grafik, gefällige Musik und ausgeklügelte Knobelaction fesseln ans Joypad. Daß man seinen Knuddelhelden nicht diagonal steuern kann, paßt ebenso ins Konzept wie die Tatsache, daß man via Schatten genau ausmacht, welche Kollision kurz bevorsteht – bei dieser Grafik-Perspektive ein extrem wichtiges Detail. Dummerweise vertragen einige Feinde mächtig viele Treffer, was zu dezentem Grummeln führt. Und: Manch´ hektische Richtungsänderung der Gegner macht unser Held nur ungern mit. Abgesehen von diesen beiden Unmut-Algorhythmen gibt sich "Equinox" fast so faszinierend wie das leicht verwandte "Landstalker" auf dem Mega Drive.





Um an den Zaubertrank rechts oben zu kommen, muß unser Held die Plattformen besteigen und pixelgenau hüpfen: Der Schatten leistet wertvolle Orientierungshilfe.





HERSTELLER	SONY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	72 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	79 %

Endlich mal was Anderes: Stilvoller Mix aus Geschicklichkeits- und Knobelelementen mit Langzeit-Faszination.

Entwickler: Kemco Japan

Top Gear 2



Als vielversprechender Anwärter auf den Titel der Top-Gear-Meisterschaften nehmt Ihr zum zweiten Mal am Rennen über die bekanntesten Rennstrecken der Welt teil. In jedem der 16 Länder heizt Ihr über je vier verschiedene Rennstrecken. Neben Euren Fahrertalenten müßt Ihr auch die Erfahrung Eurer Werkstatt mit einbringen: Gewinnt Ihr beim Rennen das nötige Geld, rüstet Ihr Euren Wagen mit **"schreienden"** V-12-Motoren, Overdrive-Getriebe, Kemco-Regenreifen und Kevlar-Stoßdämpfern aus. Besonders teuer sind die vier verschiedenen Boost-Systeme, die Euer Fahrzeug in Sekundenbruchteilen an den Mitbewerbern vorbeiziehen läßt. Im Zwei-Spieler-Modus wird auf Split-Screen-Darstellung umgeschaltet.

8 BiT	
HERSTELLER	KEMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	61 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	66 %

Hier kennt der Gasfuß keine Gnade: Unrealistisches, aber kurzweiliges Rennspiel nach "Lotus"-Machart.

Die Anleitung zu "Top Gear 2" stammt von einem echten Scherzkecks: Endlich erfahrt Ihr mehr über "stampfende V10", "Spinner Hochleistungs-gürtelreifen" und Autos in den Farben "schreiendes Psychogelb" oder "Radikales Raketenrot"...



Wilde Autojagd durch das Tal der Könige: Wenn die Pharaonen das gewußt hätten!



VOLLGAS • Euer Fahrlehrer hat Euch was von Seitenführungskraft, Kurvenenergie und dem richtigen Verhalten im Straßenverkehr erzählt? Vergeßt diesen Quatsch, denn in Eurem "Top Gear 2"-Flitzer zählt nur der Gasfuß. Ihr könnt mit Vollgas durch die Kurve heizen, die Bäume am Streckenrand plattfahren oder Euch mutig über die Mitbewerber hermachen. Schnelles Scrolling, direkte Steuerung, viele Rennstrecken und der Split-Screen-Modus tun ihr übriges dazu: Dieses Spiel macht Spaß! **!**



Entwickler: Game Arts, Japan

Lunar The Silver Star



Während sich in japanischen Verkaufscharts die Rollenspiele um die Spitzenplätze kloppen, haben westliche Joypad-Abenteurer kaum Gelegenheit, ins Reich der Fantasy abzutauchen. Das Unter-Tage-Rollenspiel "Shining in the Darkness" und die Generationsübergreifende "Phantasy Star"-Serie habenwir schon vor Monaten zu den



Der westliche Kontinent



In jeder Gemeinde tummeln sich die Bürger, die Euch durch Ratschläge und Warnungen auf dem Laufenden halten

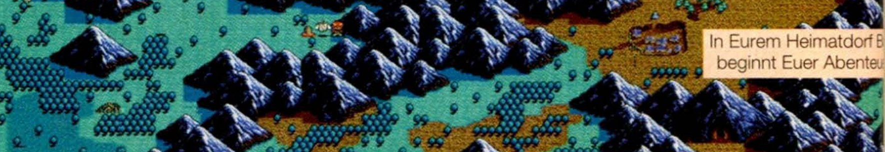


Die meisten Türen stehen Euch offen: Betret Ihr ein Gebäude, wird in die Wohnräume hineingezoomt.

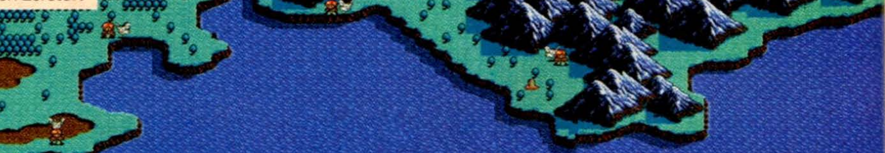
















Die Hafenstadt Saith - Euer Ausgangspunkt für Abenteuer auf dem östlichen Kontinetn



Alt-Modulen gelegt. Mit dem Mega CD kündigten sich neue und noch größere Abenteuer an - leider ist's den meisten Herstellern zu teuer, die Fantasy-Kolosse ins Englische oder gar ins Deutsche zu übertragen. In Zusammenarbeit mit Working Design machte sich jetzt Sega USA die Mühe, ein CD-Frühwerk von 1992 zu übersetzen – "Lunar: The Silvers Star" liegt seit Ende 1993 in den US-Geschäften und wird von deutschen Fachhändlern bereits verkauft.



Trefft Ihr auf Monster, geht's im Kampfmodus weiter: Ihr greift mit donnernder Drachen-Magie an...



...die Mieslinge konntern mit einem Schlaf-Zauberspruch. Zum Glück bleiben einige Eurer Gefährten wach.



PRÄCHTIG • 15 Jahre nach "Ultima" folgen japanische Designer noch immer dem Muster des amerikanischen Fantasy-Klassikers. Was "Silpheed"-Erfinder Game Arts hier zubereitet hat, ist eine der köstlichsten Interpretationen des Überland-Rollenspiels, das seinen Schwerpunkt weniger auf stupides Geprügel, als auf eine gehaltvolle Story mit überraschenden Wendungen und witzigen Begegnungen legt. Die Lunar-CD ist angefüllt mit märchenhaften Abenteuern, finstren Gefahren, Zauberei und Kämpfen. Obwohl Ihr Euch frei bewegen könnt, lenkt Euch das Spiel immer wieder zurück auf den rechten Pfad – in der ausladenden Welt mit seinen Städten und Dungeons gehen selbst Anfänger nicht verloren. Grafisch hält sich das Spiel zurück, zu besonderen Anlässen werden jedoch Zeichentricksequenzen und Sprachausgabe eingespielt - ein nahezu perfektes Vergnügen.





Althenas Tempel: Ist Lunar die Reinkarnation der Göttin?



Lunar ist kein geradliniges Metzel-Abenteuer á la "Shining", sondern ein ausladender Fantasy-Epos auf zwei Kontinenten. Ihr spielt den jungen Alex, der mit zwei Kameraden das elterliche Dorf verläßt, um in die Fußstapfen eines legendären Drachenmeisters zu steigen. Euer Abenteuer beginnt mit kleinen Missionen in der näheren Umgebung Eurer Heimatstadt. Doch schon bald müßt Ihr Euren Kontinent verlassen und zur reichen Handelsstadt Merebia aufbrechen, die an der anderen Seite des Ozeans liegt. Hier verabschiedet sich die schöne Luna, Eure Gefährtin und große Liebe. Wird Sie Euch erwarten, wenn Ihr nach ungezählten Abenteuern über und unter der Erdoberfläche in Eure Heimatstadt zurückkehrt?

Während Ihr durch fremde Welten zieht, trefft Ihr auf aggressive Monster und friedlichen Bürger, aber auch auf mutige Gleichgesinnte, die Euch mit Ihren persönlichen Fähigkeiten im Kampf gegen Despoten, Verräter und andere Schurken unterstützen. Der tapsige Ramus stellt Euch anfangs seine Körperkräfte zur Verfügung, der selbstbewußte Nash lockt Euch auf den Pfad der Magie. Letzterer ist in Mia verschossen, eine Zauber-Adeptin, die Euch mehr als einmal aus der Patsche hilft. Auch die Heilerin Jessica und ein berühmter Fürst schließen sich Euch an. Bewegt Ihr Euch über Land oder durch eine Stadt, folgen Euch diese Gefährten. Kommt's zum Kampf, lenkt Ihr die Helden einzeln und könnt zaubern, heilen, zuschlagen oder einen Gegenstand einsetzen. Jeder besiegte Feind beschenkt Euch mit Punkten, die Eure Kraft, Ausdauer und Fähigkeiten verbessern.



Mit jedem besiegten Feind und jeder beendeten Mission verbessern sich Eure Fähigkeiten und Eigenschaften.

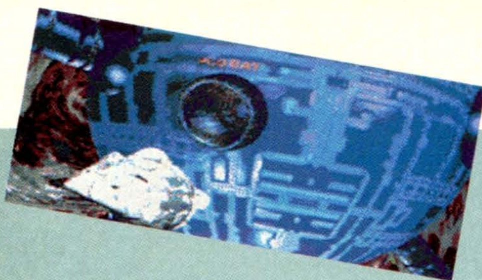




HERSTELLER	WORKING DESIGNS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA USA
GRAFIK	73 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	86 %

Schwert & Zauberei auf zwei Kontinenten: Prächtiges Fantasy-Rollenspiel für alle Altersklassen.

Während die Europa-Veröffentlichung des CD-Rollenspiels noch unsicher ist, kündigt sich in Japan bereits "Lunar II: Eternal Blue" an. Auch hier dient eine romantische Liebesgeschichte als Hintergrund, wobei Grafik und Spielablauf dem grandiosen Erstling ähneln. Eine englischsprachige Version von "Eternal Blue" ist in den USA für Ende 1994 angekündigt.



Produzent: Greg Duddle • Design: Neil Thompson, Nik Wild • Programmierung: Team 15 • Grafik: Jim Bowers, Garvan Corbett, John Harris u.a. • Sound: Kevin Collier, Tim Wright, Mike Clarke u.a.

Microc



Seit knapp drei Jahren geistern Bildschirmfotos von Psygnosis´ ehrgeizigem "Microcosm"-Projekt durch die Fachpresse. Das CD-Spiel, lose auf den Science-Fiction-Filmen "Fantastic Voyage" ("Die fantastische Reise") und dem Spielberg-Remake "Inner Space" ("Die Reise ins Ich") basierend,.war ursprünglich für **Commodores CDTV** angekündigt, wurde später als CD-I-Demo vorgeführt und schließlich für den japanischen FM Towns ausgeliefert. Nach dem Japan-only-Debüt liegt nun die Variante für Segas Mega CD vor.

***Das CDTV war ein Flop:** Commodores Einstieg in die Multimedia-Welt, ein Amiga mit CD-ROM, aber ohne Tastatur, wollte vor zwei Jahren keiner haben.*

Irgendwann in ferner Zukunft machen sich multinationale Mega-Konzerne an die Besiedlung ganzer Planeten. Dabei treffen auf der Welt Bodor die Erz-Konkurrenten Cybertech und Axiom aufeinander. Als Axiom beim folgenden Konkurrenzkampf ins Hintertreffen gerät, faßt der Präsident der Gesellschaft einen teuflischen Plan: Er läßt einen Gehirn-Manipulator entwickeln, den er dem Cybertech-Chef Korsby bei einer Routine-Operation einspritzt. Ihr seid einer von Cybertechs besten Piloten und habt rechtzeitig Wind von der Aktion bekommen. In einem miniaturisierten U-Boot laßt Ihr Euch in Korsbys Blutbahn spritzen, um den Axiom-Plan zunichte zu machen. In Korsbys Körper wird außerdem eine winzige Einsatzzentrale eingepflanzt, in der Ihr zwischen den Levels auftankt und in andere Gefährte umsteigt.

Je nach Einsatzgebiet steuert Ihr eines von drei bewaffneten Schiffen: In den Venen und im Herz seid Ihr in der Rettungs-Sonde "4 Pod" unterwegs. Das Schiff ist relativ langsam, aber stabil gepanzert und mit Doppel-Laser und drei Smart-Bombs bewaffnet. Der "Hunter Killer" ist ein schnelles Jagdboot mit sieben verschiedenen Waffensystemen und Hochfrequenz-Kanonen. Im Gehirn steigt Ihr schließlich in einen mechanischen Tauchanzug um. Alle Schiffe können herumschwimmende Reservemunition aus der Blutbahn fischen, außerdem findet Ihr ab und an zusätzliche Energie für Eure Schilde.

Die Axiom-Sonde im Gehirn registriert Eure Anwesenheit und schickt Euch ganze Geschwader von schwerbewaffneten Mini-Schiffen entgegen, die in verschiedenen Formationen angreifen. Außerdem müßt Ihr in zwei Levels mit dem "Hunter Killer" tödliche Selbstmordkapseln in halsbrecherischen Verfolgungsjagden durch die Blutbahn folgen und sie zerstören, bevor diese ihr Einsatzziel erreichen. Passiert dies, werdet Ihr im Krankenzimmer Zeuge, wie Korsbys Lebenserhaltungssysteme versagen und der Cybertech-Vorsitzende seinen letzten Atemzug aushaucht. Am Ende von Abschnitt eins, drei und fünf ballert Ihr gegen bildschirmfüllende



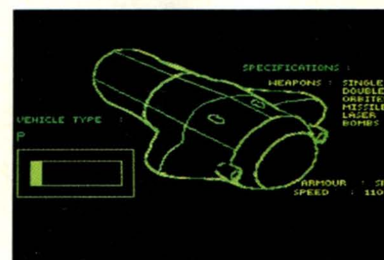
Die gegnerische Mini-Sonde hat überall im Körper Minenfelder vorbereitet, um unliebsame Besucher abzuschrecken.

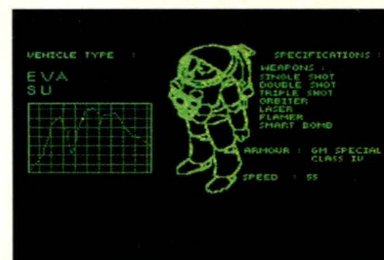


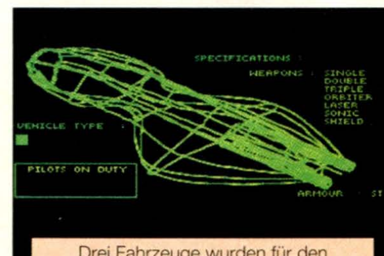




Eure Basis wird bereits von gegnerischen Mini-Jagdbooten und Minen bewacht.







Drei Fahrzeuge wurden für den Einsatz im Körper auf mikroskopische Größe geschrumpft.

OSM

Endgegner, die Euren Weg in die nächste Stufe versperren. Paßwörter lassen Euch im zuletzt gespielten Abschnitt wieder einsteigen.
Neben den kriegerischen Axiom-Booten machen Euch Antikörper, Blutkörperchen und die verwinkelten Blutbahnen in insgesamt fünf Levels zu schaffen. Ihr kämpft Euch durch Herz und Lunge, fahrt die Halsschlagader hinauf und



Das U-Boot des "Spook Series 4 Pod"-Typs kann mit fünf Waffensystemen arbeiten.

stellt die feindliche Gehirn-Sonde im Kopf des narkotisierten Industriekapitäns.
Für "Microcosm" wurde kein Aufwand gescheut: Ein Filmteam nahm Schauspieler für Intros und Zwischensequenzen auf, später bauten Spezialisten diese Szenen in Silicon-Graphics-Workstations in computer-generierte Umgebungen eingebaut. Die millionenschweren Grafikcomputer wurden auch benutzt, um die fantastische Innenwelt des menschlichen Körpers zu schaffen. Alle Levels sind vorberechnet, auf der CD abgelegt und werden während des Spiels ständig nachgeladen.
Für die Musikbegleitung ist unter anderem der legendäre **Yes**-Keyboarder Rick Wakeman verantwortlich. Insgesamt benötigt "Microcosm" den gewaltigen Speicherplatz von 500 MByte, also ungefähr 4000 MBit. Versionen für andere CD-ROM-Systeme (CD-I, 3DO, PC) sind in Vorbereitung.





Yes hatte die größten Erfolge in den 70ern mit pompösem Art-Rock. Nach Umbesetzungen landeten sie Mitte der 80er mit "Owner of a lonly heart" noch einmal einen Welthit.

FANTASTISCHE REISE • Lange haben wir gewartet, bis das mit Vorschußlorbeeren überhäufte Psygnosis-Spektakel endlich spielbar war. Die Grafik hat bei der Umsetzung auf das Mega-CD merklich gelitten: Intro und Spiel sind blaß, die Bildauflösung reduziert. Trotzdem zieht Euch die surrealistische Darstellung während der schnellen Verfolgungsjagden in den Bann. "Microcosm" ist ein professionell gestaltetes 3-D-Ballerspiel, bei dem dramaturgische Tricks, gute Keyboard- und Rock-Musik und überraschende Endgegner für positiven Streß sorgen. Abgesehen von kleinen Ruckelpausen beim Nachladen spielt sich "Microcosm" flüssig und macht Spaß, ist aber mir fünf Leveln etwas kurz. Actionfans sollten sich die ungewöhnliche CD unbedingt ansehen. Ich freue mich auf die 3-DO und CD-I-Versionen, die grafisch mit dem FM-Towns-Original gleichziehen dürften.







Reise durch die Innenwelt

Mit Eurem Mini-U-Boot dringt Ihr durch eine Vene des linken Arms in den Körper ein. Euer Weg führt durch die linke Lunge. Danach rast Ihr durch eine weitere Blutbahn in das Herz, um den Weg zur Schlagader zu finden. Durch den Hals arbeitet Ihr Euch langsam in den Kopf vor, wo im Gehirn der feindliche Agent Grey M in seiner Killer-Sonde auf Euch wartet.











HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	76 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	75 %

Grafik-Workstations und CD-Speicherplatz machten dieses spektakuläre 3-D-Ballerspiel in phantastischer Kulisse möglich.

Entwickler: Digital Pictures • **Produzent:** Tom Zito • **Regie:** Dwight H. Little • **Drehbuch:** Alan B. McElroy • **Design:** Amanda Lathroum, Mark Klein, • **Programmierung**: Gene Kusmiak

Ground Zero Texas



Als Full-Motion-Video werden die Realfilmsequenzen eines CD-Spiels bezeichnet, die Ihr wegen des begrenzten Speicherplatzes auf einem Modul nur selten findet. Doch auch auf ein CD-ROM passen nur wenige Minuten in Fernsehqualität. Deshalb werden der Bildausschnitt verkleinert, sowie Auflösung und Farben verringert. Dadurch packen die Entwickler bis zu 40 Minuten Video auf eine Mega-CD.

Sony präsentiert die bisher teuerste Spielproduktion: "Ground Zero Texas" wurde in Hollywood für umgerechnet 5 Millionen Mark gefilmt und von Digital Pictures in ein Videospiel verwandelt.

In einem verschlafenen Nest an der texanisch-mexikanischen Grenze passieren unheimliche Dinge: In regelmäßigen Abständen verschwinden Menschen, um Tage später seltsam verändert wieder zurückzukehren. Eine Spezialeinheit der US-Regierung findet den Grund: Außerirdische haben sich in der Kleinstadt eingenistet und planen, die Erde mit Mann und Maus zu übernehmen. Um weiteren Entführungen vorzubeugen, werden vier bewaffnete Kameras im Ort versteckt, die Ihr aus dem versteckten Hauptquartier im Untergeschoß eines heruntergekommenen Hotels steuert. Ihr schaltet zwischen den Standorten hin und her, überwacht das Geschehen und greift im Notfall mit gezielten Schüssen ein. Im ersten Level könnt Ihr die Aliens nur paralysieren – wirksame Waffen gegen die fremden Lebensformen sind noch nicht bekannt. Außerdem sammelt Ihr Hinweise auf einen Alien-Code, der Euch später nützlich sein wird. Im zweiten Level dringt Ihr in die unterirdische Zentrale der Weltraumwesen vor und öffnet mit dem – hoffentlich – vollständigen Code den Tresor. Gebt Ihr eine falsche Kombination ein, beendet eine Atomexplosion Eure Mission. In der Alien-Kammer findet Ihr neue Waffen, die tödlich wirksam gegen Außerirdische sind. Damit kämpft Ihr im spektakulären Showdown schließlich Horden von angreifenden Alien-Sturmtruppen nieder.

Die Kameras vertragen einige Treffer, liefern Euch aber mit zunehmender Beschädigung schlechtere Bilder. Bis zu drei defekte Kameras können im ersten Level repariert werden, die gesamte Handlung verfolgt Ihr als **Full-Motion-Video**.


Erst wenn Ihr das Waffenarsenal der Aliens gefunden habt, könnt Ihr stärkere Geschütze auffahren.



Wird die Kampf-Kamera zu oft von feindlichem Feuer getroffen, verschlechtert sich das Bild zusehens.

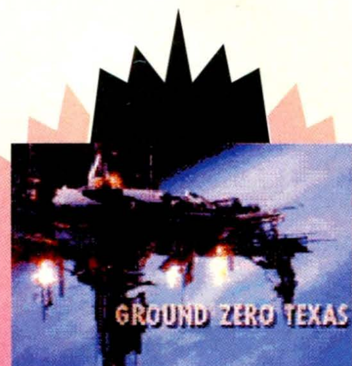

Ballert Ihr nicht schnell genug, wird Euer Einsatzleiter von den Aliens verschleppt – Ende des Spiels...

PACKEND • Die Doppel-CD ist das bisher beste "Video"-Spiel und wird dem Anspruch "Interaktiver Film" gerecht. Spezialeffekte, Nebenhandlungen und Balleraction verschmelzen zu einer spannenden Mischung. Auch wenn die Actionszenen zu oft wiederholt werden – dank dramaturgischer Tricks und beeinflußbarer Handlung werdet Ihr in das Alien-Gemetzel förmlich hineingesaugt. Spielerisch ist "Ground Zero Texas" nicht mehr als eine Realfilm-Schießbude. Im Gegensatz zu ähnlichen Video-Experimenten ("Sewer Shark", "Mad Dog McCree") ist die Story komplexer, die Regie raffinierter und der Ablauf unvorhersehbar – mit schnödem Auswendiglernen kommt Ihr nicht weiter. Durch kurze Ladezeiten und passable Schauspielerleistungen präsentiert sich das Spiel als ungewöhnliches Abenteuer, das sich von traditionellen Videospielen konsequent abwendet.





Undercover-FBI-Agenten werden nicht gerne bei ihren Geheimdienstaufträgen gestört.





HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	77 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	76 %

Dramaturgische Tricks machen das action-geladene Ballerspektakel zum spannenden Realfilm-Abenteuer.

Produzent: Paul Grace • **Design:** Michael Kosaka • **Programmierung:** Chris Ebert, Chuck Sommerville • **Grafik:** Michael Kosake, Alyson Markell, Ivaylo Vaklinov, Paul Watts • **Sound & Musik:** David Whittaker

F-117 Night Storm

MD Ihr träumt von heißen Luftgefechten in realistischem Ambiente, habt statt dem 486er PC aber nur ein Mega Drive unter dem Weihnachtsbaum gefunden? Ihr habt die Wahl: Entweder vertraut Ihr auf die Modul-Variante des Computer-Klassikers "F 15 2" oder Ihr legt Euch "F-117" zu, 30 Stealth-Fighter-Missionen die von einem **erfahrenen Team** speziell für das Mega Drive entwickelt wurden. Die F-117 ist mit einer Gatling-Bordkanone, zielsuchenden Sidewindern und Waffensystemen ausgestattet. Zischt nach Kuba, Peru oder Bosnien, zerbombt Radarstationen und ballert Migs aus dem Himmel. Wer Zeit und Geduld hat, spielt die Campaign (mit Hintergrundstory), für zwischendurch tut's auch der vereinfachte Arcade-Modus.

MBiT 16	
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	34 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	51%

Weder Simulation, noch Actionspiel: Spielerische Bruchlandung dank grober Grafik und realitätsfernem Flugverhalten.

Michael Kosaka wurde als Grafiker von "Summer Games" & "Winter Games" bekannt. Chuck Sommerville entwickelte unter anderem den Lynx-Klassiker "Chip's Challenge". Musiker David Whittaker ist Rogers Whittakers Neffe und einer der bekanntesten Sound-Programmierer Englands.



Nice Try: Electronic Arts Modul-Flugsimulation begeistert weder den ernsthafte Piloten noch den Actionfan.



KONSOLENFEINDLICH • Ich bleibe dabei: Für Flugsimulationen sind Spielkonsolen nicht geeignet. F117 ist sauber inszeniert und dennoch weniger spaßig als ein traditionelles Actionspiel. Grafisch hält die Polygonen-Ballerei mit der Bitmap-Konkurrenz nicht mit, wer darüber hinwegsieht wird auch vom Simulationsaspekt enttäuscht: Die Steuerung hat mit der Wirklichkeit nichts gemein, die möglichen Manöver sind haarsträubend unrealistisch. Zur militaristischen Handlung kein Kommentar.

Entwickler: Digital Pictures • Ausführender Produzent: Tom Zito • Produzenten: Paul A. Levin, James Riley, Dena Maheras • Regie: Mary Lambert • Drehbuch: Christian Williams, James Riley • Computer-Grafik: Cuyler Gee • Programmierung: Ken Soohoo • Musik: Thomas Dolby

Double



Wer sich den US-Import "Night Trap" zugelegt hat (in Deutschland wurde die Doppel-CD wegen angeblicher Brutalität nicht veröffentlicht), durfte den US-Entwickler Digital Pictures bereits kennen und schätzen lernen. Die Live-Video-Pioniere haben bislang sämtliche Spiele dieser Machart in Szene gesetzt und produzierten auch "Double Switch", den inoffiziellen "Night Trap"-Nachfolger. Die Handlung knüpft nicht an das Premieren-Werk an, sondern spielt in dem antiken Anwesen "Edward Arms", einer ehemals fürstlichen Residenz für Präsidenten und Industriegiganten. Obwohl man schon damals über einen obskuren Schatz munkelte, der in dem alten Gemäuer versteckt sei, gingen Jahrzehnte ins Land, ohne daß "Edward Arms" Aufmerksamkeit erregte. Die Vielzahl von Geheimgängen und versteckten Fallen geriet in Vergessenheit, Umbauten zu einem Apartment-Haus veränderten die Innenarchitektur – bis sich eines Tages Nachkomme Eddie ans Werk macht. Er renoviert das Anwesen, bringt die Sicherheitsvorkehrungen auf Trab – und erwartet die Bösewichte. Mittlerweile gilt es nämlich als sicher, daß in "Edward Arms" die Statue von Isix deponiert ist. Ein kostbare Beute für alle Schurken dieser Welt...

Das Interface zwischen Spieler und Handlung funktioniert ähnlich wie bei "Night Trap". Das Anwesen ist links auf dem Bildschirm als simple Strichzeichnung abgebildet. Es gibt sieben Schauplätze (sprich: Zimmer), zwischen denen Ihr hin- und herschaltet. Grüne, gelbe oder rote Punkte zeigen an, welche und wieviele Personen sich in den einzelnen Räumen aufhalten. Eure Aufgabe besteht darin, Bösewichte zu fangen sowie eine bestimmte Zahlenkombination zu erfahren. Um die Schurken auszuschalten, müßt Ihr **Fallen** aktivieren. Diesmal tummeln sich allerdings in jedem Zimmer mehrere Fallen-Mechanismen, die Ihr gezielt auslösen sollt. Dazu klickt Ihr via Knopf C ins Fallenmenü (rechts unten auf dem Bildschirm) und stellt die Fallen auf "Bereitschaft", indem Ihr drei Mal Knopf A drückt. Erst beim vierten Knopfdruck schnappt sie zu. Ein Timer läuft nicht mit, so daß Ihr Euch bestenfalls durch das Zusammenzählen von geschnappten und entwischten Gangstern (links unten abzulesen) zeitlich orientieren könnt.

Wenn Ihr mal einen Feind verpaßt, geht davon die Welt nicht unter. Allerdings dürft Ihr bestimmte Aktionen nicht vergurken. Sollte es jemandem gelingen, den Power-Schalter im Keller auf "Off" zu stellen, oder Ihr verpatzt eine spielentscheidende Handlung (wie zum Beispiel die Vereitelung eines tödlichen Attentats), dann sucht sich Eddie einen kompetenteren Joypad-Partner.

Wenn Ihr einen Schurken erwischt, hat dieser nichts zu lachen. Zwar entsprechen die eingespielten Stunts nicht unbedingt ILM-Richtlinien, doch für den ein oder anderen Lacher sind sie allemal gut.











Optionen en masse: Im Gegensatz zu "Night Trap" dürft Ihr diesmal den Spielstand speichern.



Lebensnotwendig: Ohne diese Zahlenkombinationen habt Ihr keine Chance, Eure Aufgabe zu meistern.





ÜBERLADEN • Ich mag den Live-Video-Erstling "Night Trap", auch wenn das Spielkonzept nicht gerade auf totaler Interaktion beruht. Bei "Double Switch" haben die Entwickler versucht, die simple Grundidee von "Night Trap" mächtig aufzupeppen. Allerdings ging der Schuß nach hinten los. Alles wurde komplizierter und unübersichtlicher – und nicht interaktiver. Das neuartige Fallenstellen artet in nervende Arbeit aus, die verkürzten Reaktionszeiten klicken den nächsten Wutausbruch förmlich herbei. Ihr müßt nicht nur wissen, welche Falle im jeweiligen Zimmer auszulösen ist, sondern werdet zu einem vierfachen (!) Knopfdruck genötigt. Dabei verbreiten Atmosphäre und Ambiente eine dezente Spannung. Irgendwie finde ich die Realfilm-Spielchen immer noch faszinierend. Ich hoffe allerdings, daß die Macher beim nächsten Mal nicht "Interaktion" mit "mehr Aktion" und "komplexer" und "komplizierter" verwechseln.

Die Darsteller



Jeff: Der Bandleader lebt im obersten Stock und nervt die Mitbewohner mit lauter Musik.



Elizabeth: Die Managerin von "Edward Arms" wird von Deborah Harry gespielt.



Lyle: Der Handyman ist ein zwielichtiger Charakter. Eddie mag ihn nicht.



Alex: Eine junge Journalistin. Sie bewohnt das linke Apartment im ersten Stock.



Laura: Eine begabte Architektin. Lebt mit ihrer Freundin Phoebe zusammen.



Phoebe: Die junge Archäologie-Studentin ist ein Kumpel von Laura und lebt im selben Apartment.

Switch

DOUBLE SWITCH
START GAME
OPTIONS
HIGH SCORES
PRESS START



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	68 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	53 %

Verkomplizierter "Spiel-Film" mit interessanten Darstellern: Technisch besser, aber spielerisch schlechter als "Night Trap".



Generalprobe: Die Sangesübungen der Hausband hält der stärkste Generator nicht aus: Schon beim ersten Song macht die Sicherung schlapp.

Als Schauspieler tummeln sich teils bekannte TV-Größen auf dem Bildschirm. So geben sich Teenie-Schwarm Corey Haim und Ex-Blondie-Sängerin **Debbie Harry** ein gepixeltes Stelldichein. Die Musik wurde von Thomas Dolby komponiert, der sich in den 80er Jahren durch recht ausgeflippte, aber sehr hörbare Poptracks ("She blinded me with Science") in den Charts plazierte. Wie seine Kollegen Gabriel und Rundgren schwört Dolby mittlerweile auf Multimedia und CD-ROM.

Erhältlich bei Galaxy, Tel: 089/7605151

Die "unebeliche Tochter von Marylin Monroe" (Selbstauskunft), gehörte Ende der 70er Jahre zum engsten Kreis um Andy Warhol, wurde vom Alien-Schöpfer H.R. Giger verewigt und trat in Filmen von David Cronberg und John Waters auf. "Double Switch" ist ihr CD-ROM-Debüt.





Alle Achtung: Wenn es einem Schurken gelingt, diesen Schalter umzulegen, seid Ihr geliefert.



Double white female: Die beiden Mädels haben gerade Post bekommen...

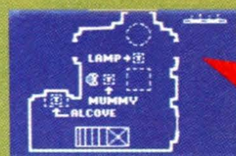


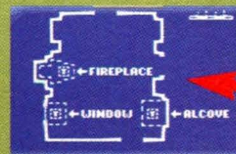
...und informieren sich via Computer über den Inhalt des Päckchens: Die Statue von Isix.

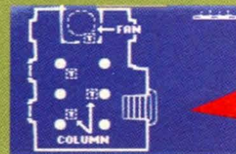

Brutus: Der Unterwelt-Boss wurde gerade aus dem Knast entlassen und muß um sein Leben fürchten.

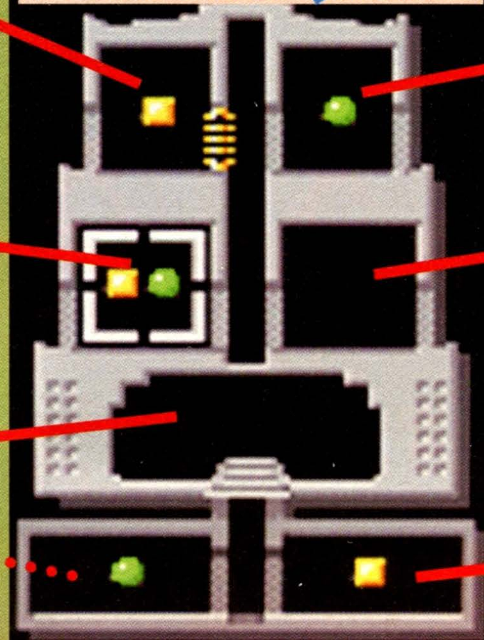

Eddie: Mr. Security System (alias Corey Haim) ist im Keller eingeschlossen und braucht Eure Hilfe.

Edward Arms

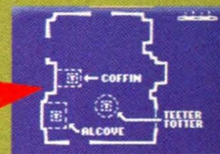


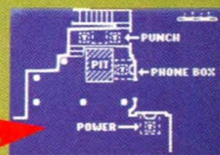












Entwicklung: Beam Software • **Produzent:** Chris Wilson (EA), Adam Lancman • **Design:** Creative Software Designs • **Programmierung:** Tim Mackey, Andrew Bailey • **Grafik:** Simon Hart, Ken Newman, Holger Liebnitz, Alan Djorksten, Mark Maynard • **Sound:** Marchall Parker, Ian Eccles Smith

Blades of Vengeance



All zu oft findet man sie heutzutage nicht mehr, klassische Actionspiele in "Rastan Saga"-Tradition. Mit "Blades of Vengeance" hat Electronic Arts ein Modul im Angebot, das muskelbepackte **Helden** alter Schule in die Schlacht gegen dämonische Monster und verwegene Zauberer schickt. Alleine oder im Duett beginnen die Protagonisten eine acht Levels lange Odyssee voller Gefahren und Fantasy-Faszination. Schon im ersten Abschnitt stellt sich heraus, daß dunkle Mächte eine Gegner-Armada aufbieten, die sich gewaschen hat. Die Feuerwelt offenbart brennende Kobolde, Lavaseen und Erdbeben – aber auch Extras. Neben der jeweiligen Standardwaffe setzen die Helden Zauber und Magie ein. Trefft Ihr auf eine Schatztruhe (oft in versteckten Bonuskammern verstaut), genügt ein freundlicher Schwertstreich, und die hölzerne Kiste verwandelt sich in edle Wässerchen und harte Währung. Während das Geld erst am Levelende zur Geltung kommt (im Extra-Shop deckt Ihr Euch mit nützlichen Utensilien ein), solltet Ihr mit den Zaubertränken nicht sparen. Eine Energiespritze zur rechten Zeit verhindert den vorzeitigen Spieletod – zumal uns die Entwickler kein Standard-Continue gönnen. Weiterhin setzt Ihr Schutzschilde ein, preßt Euch in enge Rüstungen, macht Euch kurzzeitig unsichtbar und mutiert anwesende Feinde in harmlose Zombies. Mit der Umkleideaktion lernt Ihr gleichzeitig eine Spezialattacke, die sich von Kämpfer zu Kämpfer unterscheidet.

Höhere Spielstufen unterscheiden sich konzeptionell nicht vom Hüpf- und Fight-Schema des Premieren-Levels, auch wenn frische Hintergrund-Landschaften und neu konzipierte Feinde für Abwechslung sorgen. Den Weg zum finalen Mega-Schurken könnt Ihr kaum verfehlen, Abzweigungen und Weggabelungen laden jedoch zum hemmungslosen Erkunden ein.

Drei Hercules-Sprites stehen zur Wahl: Ein kräftiger Jüngling mit Axt, eine leicht beschürzte Schwert-Kämpferin und der weise Greis mit Zauberstab. Während die Twen-Generation zunächst nur Feinde im nahen Pixel-Umfeld attackieren kann, gibt der Oldie auf Entfernung Saures: Sein Spazierstock entpuppt sich als Energiestoß-Katapult.


Im Zwei-Spieler-Modus trotz Ihr Seite an Seite den Schergen der dunkeln Streitmächte



Standesgemäß beendet ein mächtiges Flammenwesen die Feuerwelt, das Ihr allerdings bald in den Griff bekommt.



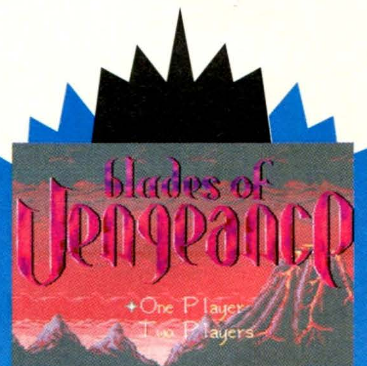
Als Belohnung winkt zum Beginn eines neues Levels der Extra-Shop: Sammelt also unterwegs ordentlich Geld.

FRUST & LUST • Blades of Vengeance" hat mich daran erinnert, wie sehr ich Spiele dieser Machart früher genossen habe. So schiebe ich das Modul trotz nervender Design-Mängel immer wieder in mein Mega Drive, um drei Minuten später das aktuelle Flüche-Arsenal rauf und runter zu schreien. Warum dauert es wenige (oft aber entscheidende) Zehntelsekunden, bis manche Waffen ihre Wirkung entfalten? Warum wiederholen sich die Gegner so häufig? Wo zum Teufel sind die Continues? Tradition hin und her, aber einige Errungenschaften moderner Spielkultur hätte man schon einbauen können. Das Ganze führt dazu, daß sich "Blades of Vengeance" trotz technisch sauberer Inszenierung nicht ganz rund spielt – irgendwie hakt's. Andererseits kommen Freunde des Genres an dem Programm nicht vorbei. Zumal der Simulatan-Zwei-Spieler-Modus dem Spielspaß auf die Sprünge hilft.





"Blades of Vengeance" ist eine wohltuende Abwechslung zum Standard-Jump'n'Run Marke "Oberputzig", auch wenn etliche Schnitzer den Spielspaß attackieren.





HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	67 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	68 %

Klassisches Hack'n'Jump mit drei furchtlosen Streitern: Nicht immer frustfrei, aber immer öfter im Modulschacht.

Entwicklung: Realtime, USA • **Produzenten:** Scott Berffield (EA), David Bean • **Design:** Keith Robinson, Dave Warhol, Ann Warhal • **Programmierung:** Michael Dimambro, Chris MacDonald, Rick Koenig • **Grafik:** Ellen Drucker, Connie Goldman • **Sound:** Eric Swanson

Normy´s Beach Babe-o-Rama



Normy greift auf unkonventionelle Waffen zurück: Augenblicklich verteidigt er sich mit dem "Box-Hammer".

Die lokalen Strandmädels wurden verschleppt: "Meine Chance", sagt sich Normy, der typisch verklemmte Boy von nebenan. Also macht sich unser Anti-Hero auf, in seitlich scrollenden Plattform-Levels weibliche Beach-Babes zu retten. Dabei greift Normy Jump´n´Run-Traditionen auf: Er hüpft behende, nützt herumstehende Tiere als Trampolin, sammelt Bonusgegenstände ein und erweitert gelegentlich sein Waffenarsenal. Findet Normy unterwegs eine Sonnenbrille, steigt sein Coolness-Faktor ein paar Prozent und die Bösewichte drücken beide Augen zu. Im Lauf der Rettungsmission paddelt Big N im Kanu voran, schwingt elegant an Lianen, hält nach Problem-lösenden Schlüsseln Ausschau, traut sich sogar in Aufzüge und setzt zum "Sonic"-Sprint an.



MANN O MANN • Etwas seltsam mutet das Plattform-Epos schon an: Dusslig-coole Sprechblasen-Kommentare, großteils 08/15-Levels, verhaute Steuerung – und doch hielt sich meine Motivation tagelang auf "Einmal probier´ich´s noch"-Niveau. So schlampig einige Details in Szene gesetzt wurden (beispielsweise die Kollisionsabfrage), reizt das grafisch und musikalisch veraltete Jump´n´Run trotzdem zu abendlichen Joypad-Übungen. Bescheidener Design-Kompetenz zuwider beweist "Normy" Charakter: Mir ist´s jedenfalls lieber als das Durchschnitts-Knuddel-Modul auf "Ottifants"-Niveau. Je später der Level, desto gefälliger das Ambiente. Ein schüchternes Probespiel kann bei "Normy" allerdings nicht schaden. Im Vergleich zu anderen Mainstream-EA-Titeln fällt "Normy" ganz schön aus der Reihe.

MBiT 8

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	52 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	59 %

Schräges Jump´n´Run mit "Beavis & Butthead"-Anklängen: Minimales Kult-Potential, dominante Durchschnitts-Komponenten.

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat



Als kleines **Geschenk** schicken wir Euch mit Beginn Eures Abos unsere Erstausgabe (11/93) mit den Unterschriften aller Redakteure. Wenn Ihr Glück habt, bekommt Ihr sogar einen der seltenen Fehldrucke!

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis auch noch über 10 Mark im Jahr.

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) schriftlich Bescheid gebt.

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 59,90 Mark (europäisches Ausland 69,90 Mark), damit spare ich mehr als 10 Mark gegenüber dem Einzelverkaufspreis (im Jahr).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ___/94 erhalten!

Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die ich nach dem Eingang dieses Coupons beim Verlag erhalte.
Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

☐ Bequem per Bankeinzug
Konto-Nr.:
Bankleitzahl:
Kreditinstitut:

☐ gegen Rechnung

MAN!AC 3/94



Ihr wollt MAN!AC abonnieren? Schickt den Coupon oder eine Kopie davon an:
Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Programmierung: K. Minegishi, K. Enomoto • Grafik: K. Enomoto, S. Moizumi, K. Narisawa, Y. Tsukahara • Sound: O. Furukawa

Spinmaster



Nach Sammy ("Viewpoint") ist der renommierte Automatenhersteller Data East der zweite unabhängige Softwareentwickler für das Neo-Geo. Ihr "Spinmaster" wurde als "Miracle Adventure" angekündigt und ist angetreten, das altersschwache "Blue's Journey" als bisher einziges Jump'n'Run für's Neo-Geo abzulösen. "Spinmaster" erinnert jedoch eher an Capcoms "Mega Twins", als an das bonbonfarbene Geschicklichkeitsspiel von 1991: Die beiden Spielfiguren machen sich alleine oder gemeinsam auf, ihre gekidnappte Freundin aus den Klauen eines größenwahnsinnigen Professors zu befreien. Dazu treten die beiden Jump'n'Run-Cowboys mit Boxhandschuh, Streuschuß, Kanonenkugel und Flammenwerfer auf den Bildschirm. Auf Knopfdruck verwandelt Ihr die jeweilige Waffe in eine Smartbombe: Dreimal fegen riesige Boxhandschuhe über den Bildschirm, oder die Gegner werden von einer bildschirmgroßen Bombe weggesprengt. Verliert Ihr ein Leben, verteidigt Ihr Euch wieder mit Eurem bunten Jojo, das Ihr in alle Richtungen werfen könnt. Habt Ihr alle Gefahren eines Levels überlebt – Ihr fahrt Achterbahn, Kanu und kämpft Euch durch eine fallenreiche Pyramide – steht Ihr einem gigantischen Obermotz gegenüber. Schlangen, Drachen und absurde Urzeitgestalten sind Eure Widersacher. Stellenweise dürft Ihr sogar Lastwagen und Flugzeuge zertrümmern.

Vertrieb in der Schweiz und Österreich über BELHAG Handels AG, Schweiz, Tel. (031) 819 7067



Schon im ersten Level greift Euch der verwirrte Professor mit seinem Spielzeug-Flugzeug an



In der altägyptischen Pyramide steigen Mumien aus ihren goldenen Sarkophagen



Am Ende des Spiels trefft Ihr auf den bösen Professor, der sich in verschiedene Monster verwandelt.



Mit dem Kanu flüchtet Ihr in Richtung Wasserfall. Hinter Euch holt ein Gegner zum Schlag mit dem Paddel aus.

In der nächsten MAN!AC stellen wir Euch die Fortsetzung der zoomenden Prügelei "Art of Fighting" vor. Das Sequel lockt mit neuen Hintergründen, vier unbekannten Spielfiguren und noch größeren Sprites. Außerdem sollen sich am Ende des Spiels mehrere Obermotze verstecken, die Euch mit mächtigen Spezialattacken angreifen. Um den Vorgänger Spiel grafisch zu übertrumpfen, ließ SNK ein 180 MBit-Modul springen!

GARANTIERT PRÜGELFREI • Unglaublich, aber wahr: Nach unzähligen "Street Fighter 2"-Kopien erscheint ein neues Jump'n'Run auf den Neo-Geo-Markt. "Spinmaster" verbindet die technischen Vorzüge der Konsole – absolut ruckelfreies Parallax-Scrolling in knallbunten Farben – mit abwechslungsreichen Levels und vielen Gags. Einmal jagen Euch die Höhlenmenschen in Ihren Kanus hinterher, ein anderes Mal verbrennt Ihr Euch den Hosenboden an einem Lagerfeuer. Von allen Seiten stürzen Heerscharen von unterschiedlichsten Gegnern auf Euch ein ohne merklich auf die Tempobremse zu drücken. Dutzende Extrawaffen und komische Endgegner sorgen zudem für amüsante Abwechslung. "Spinmaster" birgt neben all den Vorzügen nur ein Manko: Das Spiel ist so kurz, das eifrige Naturen schon nach einer halben Stunde vor dem letzten Gegner stehen – und dafür über 300 Mark ausgeben?





Suchbild: Wieviele Sprites befinden sich hier gleichzeitig auf dem Spielfeld? Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch zu zweit an diesem Abenteuer teilnehmen.





HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	350 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	73 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	72 %

Endlich eine gelungene Abwechslung zum Prügel-Einerlei. Das knallbunte "Spin Master" macht Spaß, ist aber sehr kurz.

Produzent: Rob Martyn • Programmierung: Lisa Ching, Mark Phoenix, Paul Shaw, John Novak • Grafik: Paul Vernon, Jeff Stokel, Paul Watts, Leon Cannon, Maurine Starkey, Mark West, Muffy Vasale, Greg Williams, Lynne Gura, Will Noble • Sound: David Whittaker, Traz Damji

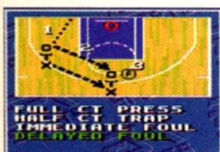
NBA Showdown



Bei "NBA Showdown" stimmen die Größenverhältnisse zwischen Platz, Ball sowie großen und kleinen Spielern.

Ein Playcall ist eine einstudierte taktische Variante, die in bestimmten Situationen in der Offensive oder in der Abwehr eingesetzt wird.













Basierend auf der Basketballserie, die mit "Lakers vs. Celtics" begann, programmierte Electronic Arts mit "NBA Showdown" eine komplett neugestaltete Fortsetzung der NBA-Reihe.

Diemals sorgt eine Batterie dafür, daß Ihr nicht nur die Playoffs, sondern eine ganze Saison mit 82 Matches bestreiten könnt. Dabei wählt Ihr aus den 27 NBA-Teams, die mit ihrem aktuellen Personal vertreten sind, oder baut Euch eigene Mannschaften zusammen. Wer coachen will, kann nach Herzenslust Time-Outs fordern, auswechseln und **Playcalls** während des Spiels umstellen. Außerdem stehen Euch ausführliche Statistiken zu knapp 300 NBA-Spielern zur Verfügung. Damit die Sache zu Beginn nicht zu kompliziert ist, lassen sich alle Regeln und Trainer-Features ausschalten. Zusätzlich wählt Ihr aus drei Schwierigkeitsgraden und Realitätsstufen.

Bis zu vier Spieler (mit 4-Way-Play-Adapter) können auf dem Parkett antreten. Ihr wechselt auf Knopfdruck zwischen den Spielern und werft bzw. paßt in der Offensive. In der Abwehr könnt Ihr Würfe blocken oder dem dribbelnden Gegner den Ball abluchsen. Dabei kommt es auf Talente und Körpergröße der Akteure an, wie gut sie Dreier oder Dunks beherrschen und sich über das Feld bewegen. Einige Superstars warten zudem mit Spezialitäten auf: Shaq O´Neil macht den "Gorilla Slam", John Stockten narrt mit dem "Fake Pass Layup". Insgesamt gibt es 38 individuelle "Signature Moves". Trefft Ihr mit einem Spieler drei Mal hintereinander den Korb, läuft er "heiß" und seine Trefferquote verbessert sich um 15 Prozent.

Die Designer packten das komplette Regelwerk mit Fouls, "5-Sekunden"- und Rückpaßregel auf das Modul. Selbstverständlich hagelt es nach fünf Teamfouls Freiwürfe. Nach sechs Regelverstößen muß Euer Akteur dann vorzeitig in die Kabine.

DETAILVERLIEBT • EA hat ein Monumentalwerk geschaffen: Hier stimmt wirklich jedes Detail mit der Realität überein. Alle Teams, alle Spieler, Coaching – nichts, was das Herz eines NBA-Fans begehrt, wurde vergessen. Mit allen Optionen artet das Spiel zur Wissenschaft aus: Kleine Spieler bewegen sich fixer als Center, Spieler ermüden und verletzen sich, was in der Saisonplanung berücksichtigt werden muß. Die Action auf dem Parkett spielt sich nicht so schnell und flüssig wie bei "NBA Jam", außerdem wird nicht jeder Angriff mit einem Dunk abgeschlossen – dafür ist die Befriedigung nach einem krachenden Jam gegen die harte Abwehr um so größer. Trotz dezentem Ruckeln und müder Grafik ist "NBA Showdown" der Superlativ für Komplexität und Realitätsnähe. Wer pure Unterhaltung sucht, liegt hier falsch, anspruchsvolle Fans kommen dafür monatelang auf ihre Kosten.



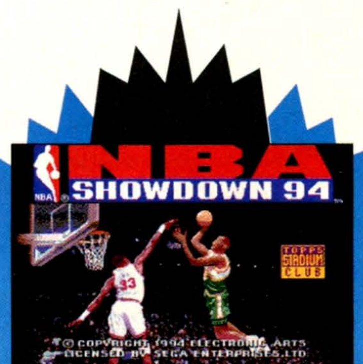


Bei Freiwürfen schaltet das Spiel automatisch in eine 3-D-Perspektive

POINTS PER GAME

1	ONEAL	(ORL)	30.1
2	WILKINS	(ATL)	28.7
3	SCHREMPF	(SEA)	28.2
4	EWING	(NY)	28.1
5	MULLIN	(GS)	27.5
6	L JOHNSON	(CHA)	27.0
7	MANNING	(LAC)	24.8
8	DUMARS	(DET)	24.5
9	PIERCE	(SEA)	24.0
10	K MALONE	(UTA)	23.8

Spielt Ihr eine Saison, werden alle Statistiken für jeden Spieltag aktualisiert und gespeichert.





HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	42 %
SOUND	21 %

SPIELSPASS **84 %**

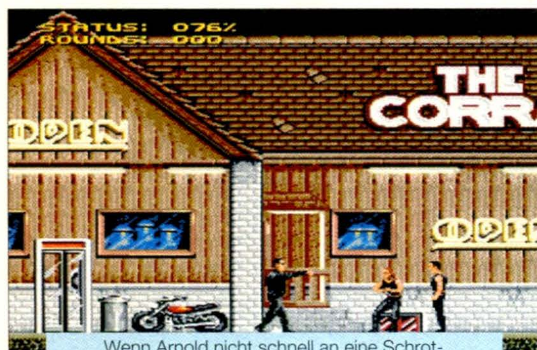
Ultrarealistische und gut spielbare Basketballsimulation für Fortgeschrittene und NBA-Profis.

Entwickler: Bits

Terminator 2

MD Heiliger Arnold, wann läßt man Deinen Terminator in Frieden ruhen? Die Videospielbranche kennt kein Erbarmen, wenn es um das Ausschlachten hochwertiger Filmlizenzen geht. Diesmal steuert Ihr Arnold durch acht Levels, das Geschehen wird von der Seite gezeigt, mickrig rucken die Sprites daher, unaufhaltsam ist man am Ballern.

Kaum ist der Bildschirm von einer Horde Gegner gesäubert, rücken auch schon deren Zwillingsbrüder nach. Wohl dem, der in diesem hektischen Wuselgeballer rechtzeitig seine Schrotflinte als Extrawaffe erbeutet hat.
Um das bleihaltige Geknalle ein wenig als Action-Adventure zu tarnen, gibt es in jeder Runde eine Mission zu erfüllen, in der Ihr alle Räume erforschen müßt.



Wenn Arnold nicht schnell an eine Schrotflinte kommt, hat er nichts zu lachen.

MBiT 8

HERSTELLER	FLYING EDGE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	29 %
SOUND	26 %
SPIELSPASS	27%

Ihr dachtet, "T2 – Arcade Game" sei schon schlimm gewesen? Das neue Modul zum Film ist noch eine Dimension schlechter.

Hinter dem "Arcade Game" verbirgt sich die schon etwas ältere Umsetzung des T2-Spielautomaten. Ihr bewegt ein Fadenkreuz über den Bildschirm und schießt Bösewichte ab. Rudimentär-Action für schlichte Gemüter.



HASTA LA MISTA • Stille Tage in Mering: "He, Terminator 2! Sieht gar nicht schlecht aus für Master System-Verhältnisse... wie bitte? Das ist ein Mega Drive-Spiel? - Umpf!". Da wird der netteste Tester zum Wertungs-Terminator. Für gut 100 Mark erwarte ich heutzutage ein bischen mehr spielerischen Kitzel. Miese Technik, dümmlicher Levelaufbau, Spielwitz gleich Null und nervige Steuerung. Diese Umsetzung des wehrlosen Films gibt dem Adjektiv "grottig" eine ganz neue Dimension.

Design: Dave Warfield • Programmierung: Lance Wall, Dan Wensley, Lee Ingraham • Grafik: Tony Lee, Jack Snowden, Cindy Green • Sound: Jeef Dyck

Skitchin´

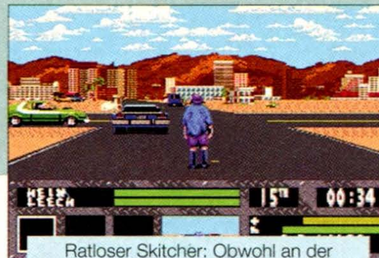


Der öffentliche Nahverkehr in all seinen Schattierungen: Um von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, fährt man mit dem Bus, bemüht das Fahrrad oder hängt sich an die Stoßstange eines vorbeifahrenden PKWs. "Skitchin'" nennt sich letztere Methode, um mit Rollschuhen möglichst schnell durch die Stadt zu kommen. Damit ja kein Wahnsinniger auf die Idee kommt, solche Videospiel-Inhalte nachzuahmen, läßt Electronic Arts eine dicke Warnung zu Beginn erscheinen.

Weil es im Videospiel schon mal etwas ruppiger zugehen darf als im wirklichen Leben, tragen die Skitcher eine kleine Meisterschaft aus. Nur wer unter die ersten fünf Plätze rollert, qualifiziert sich für die nächste Stadtautobahn. Um auf Rollschuhen Gas zu geben, drückt Ihr Feuerknopf B. Naht von hinten ein Auto (praktischerweise im Rückspiegel ersichtlich), könnt Ihr versuchen, Euch mit Knopf A an die Stoßstange zu klemmen. Aber obacht: Beginnt man dieses Manöver zu spät, erwischt man das Auto nicht mehr. Schert Ihr hingegen zu früh aus, gibt's einen saftigen Crash mit dem Kühler, der Eure Spielfigur spektakulär durch die Luft schleudert.

Die netten Konkurrenten kann man mit ein paar freundlichen Hieben aufhalten; besonders innig wird der Schlagabtausch, wenn zwei Skitcher an derselben Stoßstange hängen. Vielleicht habt Ihr auch vorher eine Waffe (Elektroschocker, Baseballschläger etc.) vom Asphalt gepflückt, mit der der Gegner besonders leicht ausgeknockt wird. Spielablauf und Grafik erinnern stark an das Motorradrennen **Road Rash**. Der Spielstand wird durch ein Paßwort konserviert, und in einem Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr simultan mit einem Kumpel skitchen. Dank Bildschirm-Splitting sieht jeder die Strecke aus der Perspektive seiner Spielfigur. Drei bis acht Spieler können sogar ein spezielles Turnier mit KO-Modus austragen.

Perspektivische Darstellung der Strecke, Zwei-Spieler-Modus, Qualifikations-Normen, Zweikampf-Komponente, Kauf besserer Ausrüstung im Shop – verblüffend viele Elemente von Skitchin' erinnern an Road Rash 2. Dieses Action-Motorradrennen von Electronic Arts bietet etwas mehr Tempo und gehört immer noch zu den besten Rennspielen der Kategorie "simpel und spaßig". Aus naheliegenden Gründen muß man bei Road Rash auf Stoßstangen-Artistik und Rampen-Akrobatik verzichten – ein Motorrad hat auch seine Nachteile...



Ratloser Skitcher: Obwohl an der Kreuzung was los ist, kann sich der Anfänger keinen Wagen schnappen.



Im Shop um die Ecke kauft Ihr Eure Ausrüstung zusammen. Geld verdient Ihr mit einer guten Platzierung.



Dieser Skitcher hat nicht etwa die Promillegrenze überschritten – eine Öllache kostet ihn das Gleichgewicht.



REIZVOLLE ROLLER-RÜPEL • Einen Mangel an abgefahrenen Ideen kann man Electronic Arts wirklich nicht vorwerfen. Halbstarke mit Extrawaffen rollern durch die Gegend, klemmen sich an Auto-Stoßstangen und hauen den Mitspielern eins auf die Birne. Doch Skitchin' nimmt sich nicht allzu ernst; die optische Aufmachung in den Menüs ist witzig, der Soundtrack knackig. Die Grafik wirkt etwas blockig und farbarm, doch dafür ist der perspektivische Effekt in Ordnung.
Die Auswahl an Spielmodi, das Kaufen von Extras und der Motivationskitzel durch die Qualifikationsnorm wirken höchst professionell – echte EA-Qualität. Beim Ablauf gerät dann aber doch etwas Sand ins Getriebe. Das Zusammenspiel mit Autos, Gegnern und Streckenhindernissen ist nicht nur eine Frage des Könnens; bei vielen engen Passagen braucht's auch eine Prise Glück.



Wenn Ihr mit Euren Gegnern um ein Auto buhlt, könnt Ihr den Kampf mit einer der drei Waffen (links unten) entscheiden.





HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	68 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	71 %

Bizarre Mix aus Action, Rennspiel und Mad Max. Kein Top-Modul, aber trotzdem sehr spaßig und motivierend.

Entwickler: Flying Edge nach einem Originalkonzept von Ocean

Addams Family

Fast zeitgleich mit dem Start des neuen Addams-Kinofilms "Die Addams Family in verrückter Tradition" erscheint das Jump'n'Run "Addams Family" auf dem Mega Drive. Der böse Magier Abigail Craven hat sich nicht nur den Familienschatz unter den Nagel gerissen, um sicher zu gehen, nahm er gleich die ganze Familie mit. Nur Papa Gomez blieb verschont. Ihm obliegt es nun Pugsley, Wednesday, Granny, Onkel Fester und Morticia in den weitläufigen Räumen des Addams-Anwesens zu finden. Neben typischen Jump'n'Run-Elementen wie Extrawaffen und Lebensenergie, schreitet Ihr durch Türen in neue Levels, legt Schalter um und tretet am Ende eines Abschnitts dem Obermonster entgegen.



Pech gehabt: Familienvater Gomez wurde vom Geschoß des grünen Wichts berührt.

MBiT 8	
HERSTELLER	FLYING EDGE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	65 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	69 %

Kurzweiliger Gruselspaß im Haus der Addams. Spielerisch identisch mit der erfolgreichen Super-Nintendo-Version.



NACHZÜGLER • "Addams Family" bietet alles, was zu einem guten Jump'n'Run gehört: Knifflige Situationen, witzige Einfälle (Gomez fliegt mit seinem Propellerhut) und solide technische Gestaltung. Die Grafik fiel zwar schlechter aus als bei der Super Nintendo-Version von 1992, trotzdem ging die gruselige Atmosphäre des Addams-Hauses nicht verloren. Verschiedene Szenarien, Hintergründe und Aufgaben versprechen Abwechslung – die knapp bemessene Energie hingegen Frust.

Auf dem Super Nintendo gab die verrückte Familie vor fast zwei Jahren Ihren Einstand. Das englische Softwarehaus Ocean, fleißiger Sammler von Filmlizenzen, strickte ein spaßiges Jump'n'Run um die bekannten Charakteren.

Produzent: Scot Bayless • Design: AdamSevillia, D. Eidsmore, Eric Quakenbush, Chris Shen • Programmierung: Gordon Haberfelde, Rob Lamb, Dave Marshall, Martin Power, Rex Sabio • Sound: David Javelosa, Barry Blum, Brian Coburn, Tom Miley, Spencer Nilsen

Jurassic Park



Jurassic Park ist der erfolgreichste Kinofilm aller Zeiten: In den USA spielte der Dino-Streifen weit über 300 Millionen Dollar ein, in Deutschland sah die Rekordzahl von 9,1 Millionen Zuschauern Spielbergs technisches Meisterwerk. Fast alle Dinosaurier wurden in Silicon-Graphics-Computern animiert und erst nach Ende der Dreharbeiten eingebaut.

Keine Spielsysteme ohne Dino-Invasion: Mit der CD-Version des **Mega-Blockbusters** "Jurassic Park" haben die Giganten der Vorzeit auch Segas Multimedia-Erweiterung aufgestöbert.

Im Gegensatz zu den Modulvarianten steigt der Spieler erst nach dem Ende der Filmhandlung ein: Mit dem Hubschrauber kehrt Ihr zur Saurier-Insel zurück, um die drohende Vermehrung der Ungetüme aufzuhalten. Dazu müßt Ihr Eier von jeder Spezies einsammeln und in ein Labor bringen, bevor sie verderben. Beeilt Euch, denn Ihr habt nur 24 Stunden Zeit. Leider stürzt Euer Helikopter schon beim Anflug ab – Ihr seid mal wieder der einzige Überlebende. Da Eure Ausrüstung zerstört wurde, sucht Ihr die Teile des Parks nach nützlichen Gegenständen und Codekarten ab. Die Suche ist kein Sonntagsspaziergang, denn überall streunen prähistorische Tiere herum, die noch nicht gefrühstückt haben. Gegen kleine Saurier setzt Ihr eine Betäubungs-Pistole ein, größere Echsen könnt Ihr mit anderen Mitteln vertreiben – erschreckt sie mit einer Autohupe oder füttert einen Triceraptos mit saftigen Blättern. Außerdem findet Ihr mit etwas Glück größere Wummen.

Die Reise verfolgt Ihr aus der Ich-Perspektive. Dabei könnt Ihr Euch um 360° drehen, um alle Flecken des Parks im Auge zu behalten. Bewegt Ihr Euch von einem Punkt zum anderen, wechselt die Optik in eine Realfilm-Sequenz. Per Anklicken sammelt Ihr gefunde Werkzeuge, Codekarten und Hilfsmittel ein und setzt sie beispielsweise zum Öffnen von Kisten ein. Außerdem sind kleine Rätsel zu lösen.

Auf Knopfdruck ruft Ihr eine Inventarliste ab. Der Spielstand kann jederzeit gespeichert werden.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140



Das Besucherzentrum liegt in der Mitte des Parks und beherbergt den Inkubator-Raum



Die Inventarliste mit allen gesammelten Gegenständen wird auf Knopfdruck aktiviert





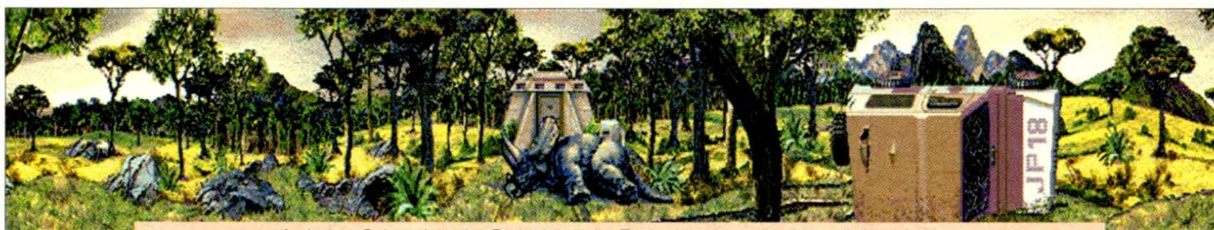
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	73 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	70%

Nicht besonders komplex, aber atmosphärisch beeindruckend: Grafik-Adventure für Saurier-Fans.

ABENTEUERLICH • Diese CD unterscheidet sich radikal von allen anderen "Jurassic Park"-Versionen. Sega überrascht Euch mit einer Mischung aus Adventure-Elementen, minimalen Action-Einlagen und imposanter Grafik. Um den Park und Eure Reise darzustellen, wurden Polygon-, Realfilm- und gezeichnete Bitmap-Optiken tollkühn gemischt. Spielerisch ist die Suche nach den Dino-Eiern eher schlicht: Schwierige Rätsel sind selten, meist geht es nur darum, die richtigen Gegenstände einzusetzen. Trotzdem zieht Euch das Spiel in seinen Bann, denn stimmungsvolle Landschaften und Musik zaubern ein spannendes Ambiente, in dem überraschend angreifende Saurier für wilde Adrenalin-Stöße sorgen. Wer genug von Jump'n'Runs und Action-Spielen hat, oder eines der seltenen Adventures auf Konsolen sucht, sollte sich "Jurassic Park" nicht entgehen lassen.







An jedem Schauplatz des Parks könnt Ihr Euch einmal um die eigene Achse drehen, um alle Details genau zu betrachten.

Design: James Pettison • **Programmierung:** Tom Desmarais • **Grafik:** Jeff Baker

Mad Dog McCree



Im Saloon trefft Ihr auf Mad Dogs Männer, die den Sheriff in sein eigenes Gefängnis gesperrt haben.

CD

Zoff im Saloon, der Sheriff ist ratlos: Mad Dog McCree und seine Bande Revolverhelden sind da! Ihr spielt den geheimnisvollen Fremden, der wenig später in die Stadt kommt, um das Gesetz mit seinem Revolver zu verteidigen, dem Bürgermeister zu helfen und seine schnuckelige Tochter aus den Klauen der Outlaws zu befreien. Aus der Ich-Perspektive verfolgt Ihr einen digitalisierten Realfilm, in den Ihr mit gezielten Schüssen auf plötzlich auftauchende Gunmen eingreift. Nur wenn Ihr jeden Bösewicht mit einem Schuß erlegt, geht der Film weiter. Nachdem Ihr die vier Stadt-Levels gesäubert habt, müßt Ihr Mad Dog in seinem Versteck aufstöbern. Das Spiel kann mit Joypad, Maus oder den Import-Lichtpistolen Menacer und Justifier (Konami) gesteuert werden.



PIXELTREFFEN • Ich mochte den Automaten, aber die Mega-CD-Version ist nicht mein Fall. Die Qualität der Realfilmgrafik ist so schlecht, daß man entfernte Gegner überhaupt nicht erkennen kann. Statt fernsehgerechtem Film betrachtet Ihr einen verpixelten Alptraum. Zum Glück ist die Joypad-Steuerung halbwegs gelungen, als Eingabeeinheit noch geeigneter ist natürlich die Lichtpistole. Wer ein zweites Spiel für seinen Justifier sucht, mag zugreifen, sollte aber nicht zuviel von der Umsetzung erwarten. Die Handlung und der Spielablauf sind mit dem Automaten identisch – schon der war spielerisch recht dürftig. Der einzig interessante Punkt – Filmgrafik mit typischem Westerncharme – wurde wegen technischer Mängel auf dem Mega-CD verfehlt.



HERSTELLER	ALG
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	IMPORT
GRAFIK	27 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	36%

Video-Western: Die grobkörnige Digi-Grafik vermiest den Spaß am bleihaltigen Actionfilm.

Entwickler: Beam, Australien

Shadow Run



Das Pen & Paper-Rollenspiel Shadow Run ist seit Mitte der 80er Jahre ein Renner im Programm des US-Herstellers FASA, der auch für "Battletech" und die gleichnamigen Luxus-Spielhallen verantwortlich ist. Ein anderes Team von Spielpionieren besorgte die gelungene Konsolen-Umsetzung: Dem australische Entwicklungshaus Beam entstammen Klassiker wie "The Hobbit", "Lord of the Rings" und "Mugsy", aber auch aktuelle Automatenumsetzungen wie "Super Smash TV".

Die Zukunft ist düster, daran können auch die neuen Medien nichts ändern. Der Cyberspace, digitaler Zufluchtsort der Endzeit-Generation ist nach der Jahrtausendwende ebenso von zwielichtigen Geschäftsleuten, mörderischen Staatsbeamten und gesetzlosen Technik-Anarchisten überlaufen, wie die schmutzigen Straßen der Großstädte. Nur die Shadow Runner fühlen sich in beiden Welten zu Hause und können mit der Schnellfeuerwaffe genauso gut umgehen, wie mit der Computertastatur.

Ursprünglich wurde **Shadow Run**, ein Rollenspiel-Gemisch aus Science Fiction-, Fantasy- und "Blade Runner"-Ambiente mit Bleistift und Würfel gespielt. Dank Data East wagen sich nun auch Joypad-Fans in die menschenfeindliche Techno-Welt. Zu Beginn des Spiels ist Euer Leben eigentlich schon beendet, denn Ihr erwacht als Opfer eines heimtückischen Anschlags in der Schublade des Pathologen. Doch Cyberpunks haben ein dickes Fell, und Eure Rachegelüste sind das stärkste Aufputschmittel. Von nun an durchstreift Ihr die Straßen, Nachtclubs und Untergrund-Labyrinthe auf der Suche nach Eurem Gedächtnis und Eurem Mörder. Dabei geratet Ihr in einen Strudel der Geheimnisse und Intrigen.

Ihr besitzt nichts, was Euch das Überleben erleichtern würde, und müßt Euch deshalb durch Gespräche mit zwielichtigen Kontaktpersonen an Informationen, Waffen und Werkzeuge herantasten. Habt Ihr Euch genügend Geld erkämpft, werbt Ihr Söldner an, die sich auf Gebiete spezialisiert haben, in denen Ihr noch unkundig seid – die Kameraden folgen Euch dann und ballern, sobald sich irgendetwas rührt. Nur wenn Ihr genügend Karma-Punkte sammelt (gibt's für besiegte Feinde und für abgeschlossene Missionen), könnt auch Ihr es zum zauberkundigen Schamanen oder kaltblütigen Netzwerk-Räuber bringen.



Mit gezogener Waffe steuert Ihr ein Fadenkreuz – vorausgesetzt Eure Kumpels lassen vom Feind noch etwas übrig.


Die Klapperschlange läßt grüßen: Nur wer in der Arena siegt, darf das Territorium des despotischen "King" verlassen.



Informationen sind die Ware der Zukunft: In zahlreichen Gesprächen arbeitet Ihr Euch langsam an die Wahrheit heran.

SCHÖNE NEUE ROLLENSPIELWELT • Shadow Run ist eine erfrischende Neuerscheinung für das Super Nintendo: Nachdem Märchenwelten als Rollenspiel-Reiseziel kaum mehr Überraschungen bergen, kommt der Trip in die Zukunft gerade richtig. Die Entwickler hielten sich an die Elemente der bewährten Vorlage (Großstadt-Elfen und Schamanen, Karma- und Erfahrungspunkte) und konnten sich so auf Spielmechanik und Story konzentrieren. Beide Aspekte sind gelungen: Euer Bildschirmheld wird von einem düsteren Hinterhof in den nächsten gejagt, liefert sich Feuergefechte mit Cyberpunks und ringt mit ganzen Legionen von Untoten - dazwischen besucht Ihr Rockkonzerte oder schlürft einen Drink mit wortkargen Endzeitgestalten. Trotz der mickrigen Animation der Protagonisten kommt die Endzeit auch grafisch gut 'rüber - der Detailfreude der Entwickler sei's gedankt.




Neben den einsamen Tänzern erwarten Euch in den Nachtclubs Informanten, freischaffende Hacker und Söldner. Ihr müßt nur am Türsteher vorbeikommen.





HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	63 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	81 %

Action, Grübeln und viel Kommunikation: Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und dichter Atmosphäre.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Eternal Champions (MD) 139,–



Landstalker (MD) 119,–



Monkey Island (Mega CD) 119,–

Mega Drive

- Mega Drive II ohne Spiel 199,–
- **Mega Drive II Aladdin Set 289,–**
- Mega Drive II Magnum Set 359,–
  inkl. 3 Spiele + Sonic 2 + 2 Joypads
- Mega Drive II Sonic 2 Set 289,–
  mit Sonic 2 und 2 Joypads
- Tiny Toon Plus Sets Aufpreis 80,–
  (Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)
- **6 Button Controller 39,–**
- 6 Button Arcade Power Stick 89,–
- **6 Button Infrarot (2 Pads) 89,–**
- 4-Spieler-Adapter Sega 59,–
- Master System Converter II 69,–
- 4-Way-Play-Adapter EA 59,–
- **Aladdin 119,–**
- Addams Family 109,–
- **Blades of Vengeance 109,–**
- **Brett Hull Hockey 89,–**
- **Champ. World Class Soccer (3/94) 109,–**
- Chuck Rock II 109,–
- **Dragons Revenge 119,–**
- **Eternal Champions (Feb.) 139,–**
- **F-15 Strike Eagle 2 129,–**
- **FIFA Soccer (Elec. Arts) 109,–**
- **Gauntet IV (4 Spieler) 109,–**
- James Pond III 119,–
- **John Madden Football 94 119,–**
- **Landstalker dt. Texte 119,–**
- Mortal Kombat 119,–
- Mutant League Hockey 109,–
- **NHL Hockey '94 109,–**
- Normy's Beach Babe (März) 119,–
- **Pele Soccer 89,–**
- **PGA Euro Tour (März) 119,–**
- **Rocket Knight Adventures 94,–**
- **Shining Force 124,–**
- Skitchin (März) 119,–
- **Sonic Spinball 109,–**
- **Sonic 3 (3.3.94) 139,–**
- Sprocket & Plug (März) 119,–
- **Street Fighter II (24MB) 134,–**
- **Toe Jam & Earl 2 119,–**
- **VR Racing 259,–**
- Winter Olympics Lim. Edit. 119,–
- **Young Indy 119,–**
- **Zool 109,–**

Master System

- Master System Sonic Set 99,–
- **Aladdin 94,–**
- **Asterix 2 84,–**
- Chuck Rock II 79,–
- **Dizzy 84,–**
- **Donald Duck 2 89,–**
- Ecco the Dolphin 89,–
- **Jungle Book Dschungelbuch 89,–**
- Jurassic Park 89,–
- **Mortal Kombat 109,–**
- Robocop 3 89,–
- **Road Runner Speed Trap 89,–**
- **Sonic Chaos 89,–**
- **Winter Olympics 84,–**

Game Gear

- Game Gear TV-Set 289,–
- **Aladdin 89,–**
- **Donald Duck 2 89,–**
- Ecco the Dolphin 84,–
- **F-1 79,–**
- **Jungle Book Das Dschungelbuch 84,–**
- **NBA JAM 89,–**
- **PGA Tour Golf 84,–**
- **Road Runner Desert Speed Trap 84,–**
- Sensible Soccer 59,–
- **Star Wars Krieg der Sterne 89,–**
- **Winter Olympics 84,–**

In punkto Schnelligkeit:

Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Mega CD II

- Mega CD II mit Road Avenger 589,–
  1 Jahr Garantie
- Mega CD II ohne Spiel (Okt) 509,–
  1 Jahr Garantie
- Bill Walsh Football (März) 109,–
- **Ecco (CD) 89,–**
- Ground Zero Texas 119,–
- **Indiana Jones Fate of Atlantis 119,–**
- Joe Montana Football CD 109,–
- Jurassic Park CD 109,–
- **Monkey Island 119,–**
- Microcosm 119,–
- **NHL 94 CD 119,–**
- Powermonger (CD) 119,–
- Puggsy 89,–
- Robo Aleste 104,–
- **Silpheed 89,–**
- **Thunderhawk 109,–**
- Wonderdog 109,–
- **WWF (CD) 89,–**

Neo-Geo

- **Spinmaster 389,–**

Super Nintendo

- Power Station SN 189,–
- Super Nintendo + Mortal Kombat 309,–
- Aladdin 119,–
- Chuck Rock 99,–
- Cool Spot 129,–
- Daffy Duck 119,–
- Equinox 139,–
- Flashback 139,–
- Goof Troop 124,–
- Jurassic Park 139,–
- Mech Warrior 139,–
- Mickey's Challenge 139,–



ab 4. März

NBA Jam (SNES) 149,–
NBA Jam (MD) 129,–

- Mystic Quest 94,–
- **NBA JAM 129,–**
- Nigel Mansells World Championship 129,–
- Plok 94,–
- Pocky & Rocky 139,–
- Sensible Soccer 134,–
- Shadow Run 139,–
- Skyblazer 129,–
- Street Fighter II Turbo 129,–
- Sunset Riders 129,–
- Super Bomberman 109,–
- Super Hockey 109,–
- Super Mario All Stars 89,–
- Super Star Wars 2 E.S.B. (Feb) 139,–
- Terminator Judgement Day 129,–
- Total Carnage 139,–
- Turtles Tournament Fighters 139,–
- Young Merlin 144,–

Theo
KRANZ VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,–) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,–; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,–; VERSAND UND LADEN:
PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,-

Produzenten: Kent Russell (Sega), Ken Tarolla, David Marsh • **Design:** Tony Sherman, David Marsh, Karl Roelofs, Kathy Tootelian, Fred Allen, Matt Bezark • **Programmierung:** Joe Hellesen • **Grafik:** Kathy Tootelian • **Regie:** Mike Plant

Dracula Unleashed



Ein Dracula kommt selten allein: Den allesamt erschreckend schlechten Videospieladaptionen der aktuellen Dracula-Verfilmung zum Trotz, bietet **Viacom New Media** eine exklusive CD-Variante des Grusel-Klassikers an. Spielerisch hat sie mit den Sony- bzw- Psygnosis-Titeln (wurden bereits in früheren Ausgaben getestet) nichts am Hut.

Abenteuer statt Action: "Dracula Unleashed" fordert nicht Knöpfchen, sondern Köpfchen. Der blutrünstige Vampir durchstreift die Straßen von London auf der Suche nach seinem nächsten Opfer. Als reicher Amerikaner Alexander Morris sollt Ihr Dracula Einhalt gebieten. Ihr besucht gut ein Dutzend unterschiedliche Orte, an denen rund 140 Live-Video-Szenen ins Auge fallen. Diese Optiken sind nicht aus irgendeinem Film geklaut, sondern wurden eigens gedreht. Ihr führt Tagebuch, beratet Euch mit Freund van Helsing, sammelt wertvolle Gegenstände und setzt diese zielgenau in Aktion. Ein netter Kutscher fährt Euch zu den verschiedenen Schauplätzen, das RAM im Mega-CD sichert den Spielstand.

Gesteuert wird "Dracula Unleashed" via Cursor. Ihr befehligt die beteiligten Personen nicht direkt mit dem Joypad, sondern klickt Euch Adventure-typisch durch die Menüs. Ein Beispiel: Um den Stadtteil Londoner Notting Hill zu erreichen, klickt Ihr zunächst die Kutsche an. Nach freundlicher Begrüßung erscheint automatisch Euer Adressbüchlein, in dem Ihr den Zielort anklickt. Wenige CD-Umdrehungen später seid Ihr angelangt und seht das entsprechende Film-Intermezzo.

Leider kommt Ihr ohne Englisch-Kenntnisse nicht sehr weit. Viel Text und natürlich die Sprachausgabe fordern ihren Tribut. Eine Übersetzung ins Deutsche ist momentan nicht vorgesehen.

Erhältlich bei Galaxy, München (Tel.: 089/7605151)

Entwickelt wurde "Dracula Unleashed" vom CD-ROM-Pionier Icom Simulations, die schon für "Sherlock Holmes Consulting Detective" verantwortlich zeichneten. Medienriese Viacom hat die amerikanischen Entwickler kurzerhand aufgekauft und rüstet zur Spiele-Offensive. So erleben wir bald schon die Abenteuer der MTV-Chaoten "Beavis & Butthead" auf dem heimischen Videospiel.



Sherlock Holmes auf Mega-CD



Im automatisch geführten Tagebuch werden wichtige Informationen festgehalten – leider nur in englischer Sprache.



Die Stadtkarte von London dient nur zur Orientierung: Der Kutscher reagiert lediglich auf Adressbuch-Eintragungen.



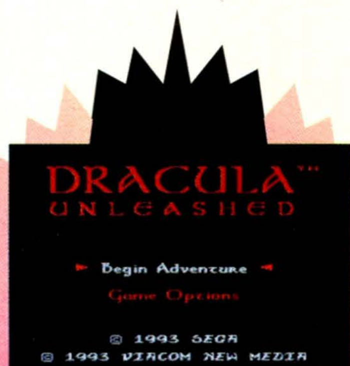
Die normalen Computergrafiken erreichen lange nicht das Niveau der Live-Video-Optiken.

VERFLUCHT NOCH MAL • Obwohl ganz anders konzipiert als die Namensvetter im Action-Gewand, versauert Graf Dracula weiterhin im Spielspaß-Grab. Immerhin: "Dracula Unleashed" bietet hochwertiges Live-Video mit guten Schauspielern und einigen Spezialeffekten. Dafür nervt die umständliche Benutzerführung, und wenig logische Rätsel treiben uns Mitleidstränen in die Augen. Ab und zu ist die "Try & Error"-Methode ganz witzig, doch zwei CDs voller "Mal schaun, was passiert!"-Rätsel sind eindeutig zu viel. Wer ein bißchen Erfahrung mit guten Abenteuerspielen gesammelt hat (u.a. in "Secret of Monkey Island"), kommt den Dracula-Schnitzern schnell auf die Schliche. Die Faszination Full-Motion-Video hält uns anfangs bei Laune, die Ernüchterung kommt jedoch bald. Hartgesottene Dracula-Fans schätzen das Ambiente, Otto-Normal-Spieler ziehen den Videofilm vor.





Gar nicht mal so übel: Schauspielerische Leistungen und Full-Motion-Video-Qualität können sich bei "Dracula Unleashed" durchaus sehen lassen.





HERSTELLER	VIACOM
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	64 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	46%

Live-Video-Adventure mit prachtvollen Optiken und peinlichen Rätseln: Abenteurer, sei wachsam!

Entwickler: Malibu Interactive

Cliffhanger



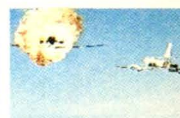
Mit Verspätung kommt die CD-Version des gleichnamigen Kinohits in die Geschäfte. Ihr steuert Gabe Walker (alias Sylvester Stallone alias „Cliffhanger") durch das eisige Gebirge, in dem notgelandete Gangster nach verlorenen Geldkoffern stöbern. Begegnet Ihr einem Bösewicht, prügelt Gabe mit Händen und Füßen um sein Leben, am Levelende wartet der übliche Obergegner. Außerdem kraxelt Ihr an Steilwänden herum oder flüchtet vor Lawinen und wildgewordenen Fledermäusen. Speziell für die CD-Version spendierte Sony rasante Snowboard-Fahrten, musikalisch erklingt der Orchester-Soundtrack von CD. Auf die CD sind zudem zwanzig Minuten **Original-Filmszenen** gepackt, die erfolgreiche Spieler belohnen.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	63 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	54 %

Lahmes Spiel, das von zusätzlichen 3-D-Sequenzen, CD-Soundtrack und Filmszenen aus dem Kinohit profitiert.

Eine originelle Ergänzung zum Spiel: Gut digitalisierte Szenen aus dem Kinofilm.









Die perfekt zoomenden Snowboard-Levels sind der Höhepunkt der CD-Umsetzung

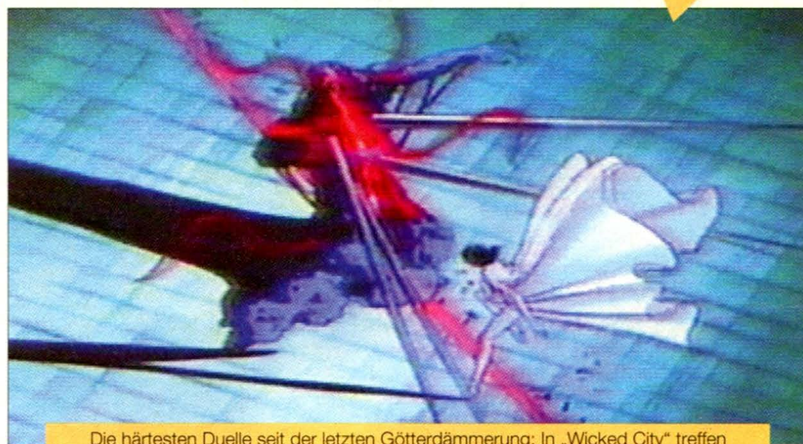


ON THE ROCKS • Die Abenteuer im Schnee sind lieblos-professionell herunterprogrammiert und mit der Modulversion identisch, dafür dürfen sich Mega-CD-Fans auf perfekte 3-D-Levels im "Batman Returns CD"-Stil freuen. Der Orchestersoundtrack und die Filmszenen heben den Spielspaß gewaltig, können aber beim zweiten oder dritten Mal nicht über spielerische Mängel hinwegtäuschen. "Cliffhanger" in der CD-Version ist die beste Umsetzung, Wunderdinge sollte man aber nicht erwarten.

ASIAN CINEMA

TRASH

Nachschub für Anime-Fans: Ein Trip entführt Euch in die Zukunft, der andere in ein fiktives Mittelalter.


Die härtesten Duelle seit der letzten Götterdämmerung: In „Wicked City" treffen Dämonen und Superhelden aufeinander.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Info-Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebesszene.

Action 
Fantasy 
Horror 
Romance 
Science Fiction 
Sex 
Slapstick 
Special Effects 
Splatter 
Thriller 

Wicked City

Die dunkle und die lichte Seite des Universum leben auf der Erde in friedlicher Koexistenz. Als ein Abkommen zwischen Dämonen und Menschen den Frieden auch für das nächste Jahrtausend sichern soll, mischen sich ehrgeizige Dämonen-Rebellen in die Verhandlungen ein und drohen den legendären Professor Maiyart zu entführen. Zwei „Dark Guards", der Mann, ein Held der härteren Charles-Bronson-Schule, die Frau eine Dämonin mit Fingernägeln aus Laser, werden abkommandiert, um den Professor gegen Angriffe zu schützen. Ein spirituell gesichertes Hotel, das erste Versteck des Professors, wird überrannt und mitsamt des wehrhaften Hotel-Managers in den Erdboden gestampft. Danach geht's weiter in eine Undercover-Klinik, die der männliche Guard verläßt, um seiner dämonischen Partnerin beizustehen. Die schmort inzwischen in den Händen ihrer bösartigen Artgenossen, stirbt 2 1/2 Tode, kann vom Superhelden aber dennoch gerettet werden. In einer Kirche verkündigt Professor Mayiart den beiden, daß sie dazu bestimmt sind, miteinander Kinder zu zeugen – der aufmerksame Zuschauer hat das schon nach fünf Minuten geahnt. Das letzte Duell findet auf dem Dach des Gotteshauses gegen ein Monster mit Tentakelarmen und Teer-Schatten statt. Der Film endet mit einem Blick in die Zukunft des Paares.

„Wicked City" ist trotz dämlicher Synchronisation ein sehenswerter Neuzugang im Programm des englischen Herstellers Manga Video. Die Mischung aus Horror-Thriller und Großstadt-Märchen (spielt in Hotels und Kliniken, auf Highways und Flughäfen) ist stimmungsvoll und verspielt, schockt aber durch derbe





Blast it! Der Rückstoß der Heldenkanone ist sehenswert – das Einschußloch auch. Der Professor (zweites Bild v.r.) entpuppt sich als aggressiver Exzentriker. Erst beim letzten Gefecht beweist er seine Zauberkräfte. Ganz rechts seine dämonische Beschützerin.





Trotz Selbstzensur nicht jugendfrei: Obwohl die härtesten Szenen des Originals in der englischen Variante nicht mehr zu finden sind, ist „Wicked City" für Kids nicht geeignet.



Neben zahllosen Genre-Mixturen aus Science fiction, Eastern und Splatter wirkt die „Arislan“-Serie konventionell: Deftige Fantasy irgendwo zwischen Antike und Mittelalter.

Kampfszenen. Trotz der Schnitte (fünf Minuten fehlen im Vergleich zum Japan-Original) richtet sich „Wicked City“ mit seinen eindeutigen Bildern an ein erwachsenes Publikum: Den Helden droht nicht nur auf verlassenen Schrottplätzen Gefahr, sondern auch im Bett, wo sich der Aufriß des letzten Abends in eine Spinnen-Bestie mit Rasiermesser-Klauen verwandelt. Der Zeichenstil ist recht grob, paßt damit aber gut zum unterkühlten Ambiente. Grafisch bestechend sind nur die effektgespickten Kampfszenen, die alle anderen Aktionen der Protagonisten zu Beiwerk verdammen. „Wicked City“ ist ein Zeichentrick-“Hellraiser“ der dritten Generation, mit einem Tough Guy als Hexenjäger und mörderischen Mutanten als Sparrings-Partner. Hart, aber sehenswert.

Wicked City

LAUFZEIT	80 MIN
VERSION	ENGLISCH



Hartes Actiongemisch mit „Hellraiser“-Anleihen und groteskem Monster- Sex. Gegenüber dem Original entschärft.

The Heroic Legend of Arislan

Klassische Fantasy: Im Jahr 320 nach Christus überfallen die Truppen der Lusitanier das Land des Prinzen Arislan. Durch den Hochverrat eines Generals werden dessen Anhänger in der entscheidenden Schlacht vollständig aufgerieben. Der greise König wird in Ketten geworfen, sein Sohn kann mit Hilfe des getreuen Daryoon entfliehen. Im Verlauf der Handlung gesellen sich mit dem listenreichen Narsus und seinem respektlosen Schüler, dem selbstverliebten Abenteurer Gieve und der heiligen Kriegerin Pharanghese vier weitere Streiter zum Trupp. Der Höhepunkt der Story ist der Kampf mit dem verräterischen General, der gestellt und mitsamt seiner Armee aus der Handlung gespült wird. Die Story ist unkompliziert, überrascht aber durch eine Handvoll guter Einfälle. Da viele Fragen offen bleiben, legt „Part 1“ einen soliden Grundstein für die weiteren Teile der Serie. Grafisch halten sich die Licht- und Farbeffekte gegenüber einem „Doomed Megalopolis“ im Hintergrund. Dafür überraschen Euch Marathon-Zooms und neue Perspektiven. So erlebt Ihr z.B. das Ende eines Duelles durch den gepaltenen Rücken eines ungeschickten Soldaten. Die zahlreichen Kampfszenen gehören den blitzenden Klingen und kräftigen Blutspritzern – schnell, hart, aber weitgehend jugendfrei.

Heroic Legend of Arislan Part 1 & 2

LAUFZEIT	60 MIN
VERSION	ENGLISCH



Für die Liebhaber schwülstiger Fantasy ein Hit: Inhaltlich unbedenkliche Saga um eine Gruppe heldenhafter Abenteurer.

„The Heroic Legend of Arislan - Part 2“ hat einen noch dünneren Handlungsstrang als der Vorgänger und besteht eigentlich aus zwei Episoden, die sich inhaltlich kaum berühren. Prinz Arislan trifft auf Quishwar und Bachman, die letzten Gefolgsleute seines Vaters, denen er im Kampf gegen die Elefantenarmee eines aggressiven Nachbarstaats beisteht. Auch der geheimnisvolle Führer der dunklen Mächte hat einen kurzen Auftritt, der für den alten Bachmann tödlich endet.

Die Zeichentechnik wurde im Gegensatz zum ersten Teil verbessert. Lichteffekte und prunkvolle Farben schmeicheln der Netzhaut des Zuschauers ebenso, wie die abwechlungsreichen Kampf- und Duellszenen. „The Heroic Legend of Arislan 2“ ist eine gute Fortsetzung, die dramaturgisch nur wenig zur Gesamthandlung der Serie beiträgt.









Die Neuen aus dem Osten: Während die Bösewichte zündeln und einkerkern, stellen sich die Streiter um den Prinzen Arislan vor malerischen Hintergründen in Positur – ganz rechts der Prinz, ganz links ein Gruppenbild der kompletten Helden-Mannschaft.









Slapstick, Kampf und herzhafte Romanzen: Der junge Schüler des Narsus ist der Witzfbold der Saga (ganz links im Zwist mit der heißblütigen Freundin seines Meisters). Rechts die Ordenskriegerin Pharangese, die mit der Flöte ebenso gut umgeht wie mit dem Schwert.

Die hier vorgestellten Videos bezieht Ihr über die Firma Game Syndicate in Selters . Diese Anime-Spezialisten haben für Euch auch T-Shirts, Poster und anderes Fan-Material auf Lager.

VIDEO & COM[...]

von An[...]

Wie war das, als das elektronische Spiel noch Traum egozentrischer Programmierer und Computer-Wissenschaftler war, und keiner den Begriff Konsole, Joypad oder MBit kannte? Die Entstehung des Computer- und Videospiels hat in Deutschland noch keiner erforscht. MAN!AC bringt die ganze Geschichte.

Computer

Computer- und Videospiele sind so alt wie der Mikroprozessor. Wo in den 70er Jahren jugendliche Technik- und Programmierfreaks tüftelten, ruckelten schon kurz darauf die ersten Pixel-Raumschiffe über den Monitor. Das elektronische Spiel entstand an amerikanischen Universitäten, wo teure Mainframe-Rechner und respektlose Jung-Programmierer der "Star Wars"- und "Dungeons & Dragons"-Generation aufeinandertrafen. Eine dieser Forschungsstätten war das Massachusetts Institute of Technology, ein Ort, an dem sich die AI- und VR-Visionäre die gewagten Theorien in die Hand geben. Der LISP-Programmierer Steve Russel gehörte dem "High Tech Model Railroad Club" der Universität an, als er Anfang der 60er Jahre auf die Idee kam, ein Science-fiction-Programm am Großrechner zu entwickeln. In **Space War** manövrierten zwei Spieler je eine längliche Rakete und versuchten, sich mit Weltraum-Torpedos vom Display zu blasen. "Space Wars" hatte den ersten Explosions-Effekt: Traf ein Torpedo die Rakete des Gegenspielers, wurde diese vom Bildschirm entfernt und durch einen chaotischen Punktehaufen ersetzt. "Space War" wurde von begeisterten Studien-Kollegen weiterentwickelt und verbreitete sich binnen weniger Monate über die DEC-PDP-1-Mainframes des Landes.

Automaten



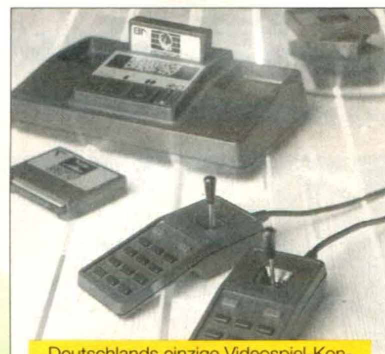
Auch Nolan Bushnell, gemeinhin als Vater des Videospiels bekannt, stieß als Student auf Space War. 1970 entwickelte er dann eine eigene Spielmaschine und koppelte sie mit einem Fernsehgerät. Die einzige Funktion der Bushnell-Erfindung war das Abspielen von **Computer Wars**, einer nur geringfügig modifizierten Variante von "Space Wars". "Computer Wars" sollte als Spielautomat kläglich scheitern – doch es waren nur noch wenige Schritte zu "Pong"...



Auf den Großrechnern der amerikanischen Universitäten gab es noch andere Computerspiele. Bei **Star Trek** wurden Buchstaben des ASCII-Zeichensatzes als Klingonen und Enterprise durch Raumquadranten verschoben. Im Lauf der 70er Jahre verbreiteten sich Varianten dieses Taktik-Opas auch auf den Rechnern europäischer Bildungsanstalten. Computerspiele wurden - in den Augen der Dozenten - zur Plage. Auch Adventure, die Spielidee des Stanford-Studenten Don Woods, hatte inzwischen gezündet und wurde zum Vater des gleichnamigen Genres: Der Spieler kommuniziert mit dem Programm über Kommandos in ein oder zwei Worten. Kernstück der Software war eine Datenbank, aus der die passende Antwort vom sogenannten Parser hervorgekramt wurde. **Adventure** und alle Nachfolger verstanden nur bestimmte Begriffe ("Take Sword" oder "Kill Dragon") und reagierten auf alle anderen Eingaben mit einer frustrierenden Verneinung. Die Suche nach einem für das Spiel verständlichen Begriff schlug die Adventure-Fans teils Wochen in ihren Bann...

Konsolen

Während an den Unis "Space War" gezockt wurde, konstruierte der deutschstämmige Fernseh- und Radio-Techniker Stephen Bear (Jahrgang 1922) primitive Golf- und Ballspiele für die Mattscheibe. Ende der 60er Jahre, verkaufte er sein Patent an die Philips-Tochter Magnavox, die von allen folgenden Konsolenherstellern Lizenz-Gebühren kassiert.



Deutschlands einzige Videospiel-Konsole: Das Interton VC 4000 war Anfang der 80er Jahre ein Renner.

OUT OF ORDER

Magnavox Odyssee

Nach einer Reihe von Konsolen-Vorläufern mit eingebauten Pong-Varianten erschien 1978 das Odyssee (in Deutschland Philips G 7000), die erste Spielkonsole der Welt, bei der man die Spiele als Steckmodule ausstauschen konnte. Unter den gut 50 Titeln befand sich nur eine Automatenumsetzung, Konamis Frogger-Clone "Turtles" (1982). Das Gerät wurde vom technisch dezent verbesserten Odyssee 2 (Deutschland: G 7400) abgelöst.

Fairchild Channel F

Obskure Spielkonsole, die nur in den USA erschien. Abgesehen von den geringen Grafikfähigkeiten ist über das Channel F noch das Veröffentlichungsjahr bekannt: 1976.

RCA Studio 2

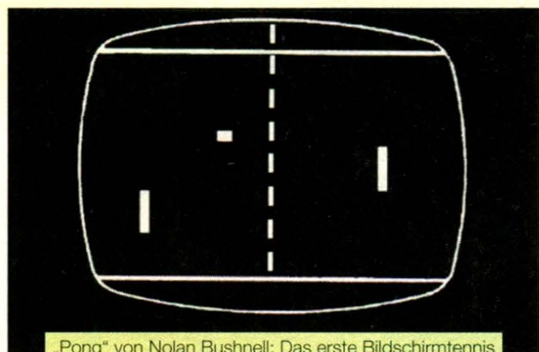
Schwarz-Weiß-Konsole, zirka 1976, ebenfalls USA-only. Weiß ein Leser etwas darüber?

Interton VC 4000

Made in Germany: Das VC 4000 erschien 1979 und war lange Zeit die verbreitetste Spielkonsole in Deutschland. Als Eingabeeinheit diente ein analoger Joystick mit Keypad. Das „Grundig Super Play Computer 4000" war eine Variante mit Video-, statt Antennenausgang.

PUTERSPIELE

fang an



„Pong" von Nolan Bushnell: Das erste Bildschirmtennis verhalf dem Videospiel zum weltweiten Durchbruch.



Als in den Spielhallen die Ballerspiele auftauchten, setzte auch das Adventure zum Sprung in den Massenmarkt an. Woods Original-"Adventure" und die kommerzielle Variante von Scott Adams gerieten Roberta Williams, Frau des FORTRAN-Programmieres Ken Williams in die Hände. Die war begeistert und bat ihren Mann, ihr bei der Entwicklung eigener Adventure-Geschichten zu helfen, wobei sie die Beschreibungen durch einfarbige Computerzeichnungen illustrieren wollte. Ken hielt nichts von Spielen, wohl aber von der technischen Herausforderung, die Robertas Einfall ihm stellte. **Mysterious House** erschien 1980 als erstes Hi-Res-Adventure ihrer Firma OnLine Entertainment und gleichzeitig als erstes Grafik-Adventure der Welt. Doch eine Gruppe von M.I.T.-Programmierern hielt auch nach dieser Revolution am Text-Adventure fest und stattete die Abenteuerspiele ihrer Firma Infocom mit den komplexesten Hintergrundgeschichten und dem besten Parser, der „Zork Interactive Language", aus.

Computer- und Videospiele entwickelten sich schon damals in verschiedene Richtungen: Während am Mainframe-Rechner vorwiegend gegrübelt wurde, boten Automaten- oder Konsolenspiele Action. Bushnells zweiter Automatenversuch **Pong** war zum Münz-fressenden Super-Hit geworden und Bushnells Firma Atari beeilte sich, Nachfolger zu entwickeln. Pong war spielerisch primitiver als Computer Wars: Über ein Paddle steuerten zwei Spieler ihre weißen Schläger, zwischen ihnen flog als Mini-Viereck der Spielball. Doch der aus dem japanischen Go-Spiel entliehene Firmenname Atari wirkte auf Bastler in Fernost provozierend: Binnen kürzester Zeit nahmen mehrere japanische Firmen die Herausforderung an und konterten die ungezählten Pong-Varianten mit dem ersten Super-Hit Made in Japan: Toshihiro Nishikado, Software-Ingenieur der Firma Taito, wollte ein Spiel schaffen, bei dem der Spieler mir einem Geschütz auf hin- und herfahrende Panzer feuert. Ende der 70er Jahre war es jedoch zu aufwendig, ein Vehikel, das am anderen Bildschirmrand angelangt war, um 180 Grad zu drehen. Nishikado entschied sich, symmetrische Monster zu schaffen - die **Space Invaders** waren geboren.



Noch vor den ersten erschwinglichen Personalcomputern erschienen die Spielkonsolen. Geräte wie das Odyssee von Philips, Bushnell's Atari VCS und das deutsche Interton kosteten einen Bruchteil der damals populären Apple 2-, TRS 80 und Commodore Pet-Rechner, boten aber bereits Farbe und Sound. Dem VCS lag im Grundset die Heimvariante von Space Invaders bei, alle anderen erfolgreichen Spielautomaten wurden ebenfalls schnell umgesetzt.



Nach „Space Invaders" die Invasion der Nachahmungen: „Galaxian" (1979)



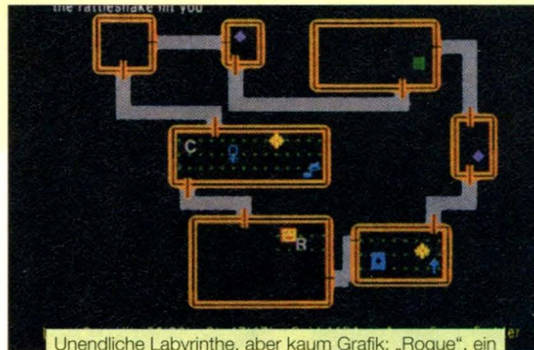
Die amerikanischen Automatenhersteller lieferten sich derweilen kreative Gefechte mit der japanischen Konkurrenz. Wegweisende Spiele entstanden: Nachdem **Break-Out** vom japanischen Space Invaders verdrängt war, und Atari mit dem Vektor-Grafik-Spiel **Asteroids** zurückgeschlagen hatten, entwickelte Namco ein weiteres Weltraumgefecht: Die **Galaxians** waren im Gegensatz zu den einfarbigen Invaders bunt und verließen im Sturzflug die starre Angriffsformation. Ansonsten war das Spiel eine primitive Knallerei wie Space Invaders: Man durfte seine Kanone am unteren Bildschirmrand verschieben und dabei ständig den Feuerknopf bearbeiten. War Galaxians eine geschickte Kopie, kam die nächste neue Idee wieder aus den USA. **Defender** des Flipper-Herstellers Williams war der erste Spielautomat, der einen Speicher von 26 KByte und vier Feuerknöpfe nutzte.

Bally Home Arcade

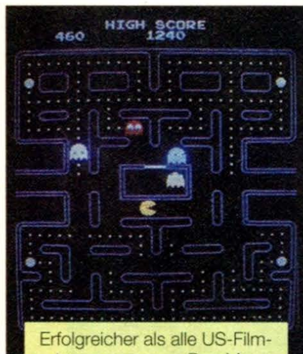
Luxuriöse Spielkonsole des gleichnamigen Automatenherstellers, zirka 1978 veröffentlicht. Wie das VCS im damals schicken "Natur"-Holz-Design gehalten. Mit eingebauter Keypad-Tastatur und einem Rack an der Rückseite zur Aufbewahrung von 20 Modulen. Nach einer Handvoll offizieller Automatenumsetzungen (z.B. "Wizard of Wor") hielten unabhängige Programmierfreaks das System noch bis 1982 am Leben.

Atari VCS 2600

Der Klassiker: Das Atari VCS wurde 1977 als offenes System konzipiert, das sich in seiner Leistungsfähigkeit dem Markt anpassen konnte. Erste Spiele ("Combat", "Dodge 'em", "Space Invaders") wurde auf einem 2K-Modul ausgeliefert, später setzten sich Cartdridges mit 4K Speicherplatz, schließlich sogar mit 8K (via Bank-Switching) durch. Das VCS konnte zwar Farben, aber keine hochauflösende Grafik darstellen. Der fehlende Bildschirmspeicher stellte die Programmierer ebenfalls vor harte Probleme. Frühe Spieldesigner wie der Alan Miller, die Brüder Dan und Garry Kitchen und David "Pifall" Crane vollbrachten auf der beschränkten Hardware jedoch Wunder. Optisch war das VCS im Plastik-Holz-Look der damaligen Zeit gehalten, um den Modulschacht fanden sich Kippschalter für Schwierigkeitsgrad, S/W- oder Farbdarstellung, ein Select- und ein Reset-Schalter, die von findigen Programmierern aber schon bald umbelegt wurden. Als 1983 eine äußerlich modifizierte VCS-Variante eingeführt wurde, hatte man den Schwierigkeitsschalter an die Konsolen-Rückseite verfrachtet. Spiele wie Imagics "Voyager" oder Activisions "Space


Unendliche Labyrinthe, aber kaum Grafik: „Rogue", ein direkter Nachfahre des Ur-Rollenspiels „Hack".

Zukunftsweisend war auch die "scrollende" Spielfläche von **Defender**: Der Spieler blickte seitlich auf das rasante Geschehen und konnte nicht nur auf der Stelle herumwirbeln, sondern seinen Flug auch nach oben und unten korrigieren und in bestimmten Spielsituationen eine Smart-Bomb aktivieren. Dabei war das Vehikel des Spielers dem physikalischen Gesetz der Trägheit unterworfen. Schließlich schickte der Galaxians-Hersteller Namco einen Spielehelden ins Rennen, der den Branchenumsatz vervielfachte: **Pac-Man**, eine Erfindung des Japaners Toru Iwatani, bestand nur aus einem riesigen Mund und war in ein Pillen-gefülltes Labyrinth eingeschlossen. Hatte er auch die letzte Bildschirmecke leergemampft, ging's weiter in den nächsten Level. Als computergesteuerte Bösewichte wachten vier Geister über den Pillenvorrat, liefen Pac-Man hinterher, versuchten ihn zu umzingeln, in die Ecke zu drängen oder ihm den Weg abzuschneiden. Dank einer Power-Pille (dem ersten Extra der Spielegeschichte) konnte Pac-Man den Spieß für eine begrenzte Zeit umdrehen und seinerseits den hektisch davoneilenden Geistern hinterherjagen.



Erfolgreicher als alle US-Filmstars zusammen: Pac-Man.

Die Computerspiele entfernten sich inhaltlich schnell von Ihren Konsolen- und Automaten-Brüdern. Fest etabliert waren die Abenteuerspiele von Adventure International, Sierra OnLine und Infocom, die auf dem TRS 80 oder auf dem Apple II entwickelt und auf andere Computertypen übertragen wurden. Auch Brett- und Rollenspielumsetzungen entstanden. Der spätere „Summer Games"-Erfinder Epyx veröffentlichte unter dem Namen Automated Simulations die Star Trek-Aufarbeitung **Starfleet Orion**, während Avalon Hill und Joel Billings Strategic Simulations (SSI) Strategieknüller für Personalcomputer entwarfen. Sirius war der einzige Hersteller, der sich an den actionlastigen Konsolen- und Automatenspielen orientierte und mit Apple 2-Titeln wie **Space Eggs** und **Turmoil** rasante Actionknaller auf den Markt warf. Auch wenn Sirius die Pionierzeit des elektronischen Spiels nicht überlebte, sind viele Programmmierer und Designer dieser Firma noch heute aktiv: So entwickelte z.B. Mark Turmell („Turmoil", „Sneakers" und „Freefall") den neuen Bally/Midway-Automaten „NBA Jam".

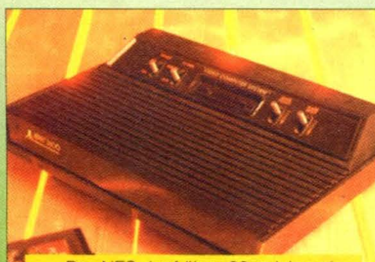
Asteroids, Pac-Man und andere originelle Geschicklichkeits- und Actionspiele aus der Spielhalle wurden umgehend für das Atari-Videospiel VCS umgesetzt und verhalfen der kleinen Wunderkiste zum internationalen Durchbruch. Gut die Hälfte aller Videospiele entwickelte Atari speziell für den Heimmarkt. Vor allem Sportspiele, wie Alan Millers grafisch komplexes **Realsports Basketball** kamen bei den spielenden Kids und Erwachsenen gut an. 1981 erreichten die Videospielkonsolen den Gipfelpunkt ihrer Popularität, wobei dem Marktführer Atari mit Mattels Intellivision und dem Colecovision von CBS zwei technisch überlegene Spielmaschinen entgegentraten. Bei Mattel werkelten begabte Programmierer an komplexen Strategie-, Denk und Sportspielen, die im Gegensatz zu der Computerspiel-Konkurrenz ohne Text und Zahlen auskamen. Für das Colecovision wurden wiederum vorwiegend japanische Spielautomaten der zweiten Generation umgesetzt.

In Japan schufen neben Namco und Taito auch die Firmen Nintendo und Sega beeindruckende Spieleknüller. Wegweisend war **Donkey Kong**, das erste Jump'n Run, und das Debüt des unscheinbaren Helden Mario. Donkey Kong bestand aus vier Plattform-gefüllten Bildschirmen. Mario begann ganz unten, mußte alle Bildschirme durchqueren und dabei rollende Fässer überspringen, Leitern erklettern und mit einem Hammer schlagen. Ganz oben wartete Riesenaffe Donkey Kong, der Marios Freundin erst am Ende des vierten Levels aus seinen haarigen Klauen entließ.

Nintendos Donkey Kong, Segas 3D-Rennspiel **Turbo** (eine Weiterentwicklung des amerikanischen **Night Driver**) und der Pac-Man-Verschnitt **Lady Bug** wurden ge-


Urvater des epischen Überland-Rollenspiels und Inspiration für Action-Adventures à la Zelda: Ultima 2 von 1983.

Shuttle" verloren damit ihren Wert. Neben den typischen Atari-Joysticks erschienen auch ein Key-Pad, Paddles (für vier Spieler gleichzeitig) und ein Trackball. Neben Atari fertigten andere Hersteller (u.a. eine damals noch unbekannte Firma namens Amiga) Joysticks, Tastaturen und sogar Kopiersysteme. Neue VCS-Spiele erschienen bis Ende der 80er Jahre.

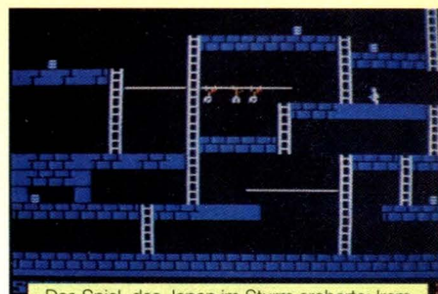

Das NES der frühen 80er Jahre: Sowohl in den USA, als auch in Europa war Ataris VCS ein Millionenseller.

Arcadia 2001 (The Emerson Arcdia)

Erschien in Deutschland als Hanimex HMG 2650. Trotz guter technischer Fähigkeiten und großem Speicher fand das Arcadia kaum Verbreitung. Es erschienen zirka 30 Spielmodule.

Mattel Intellivision

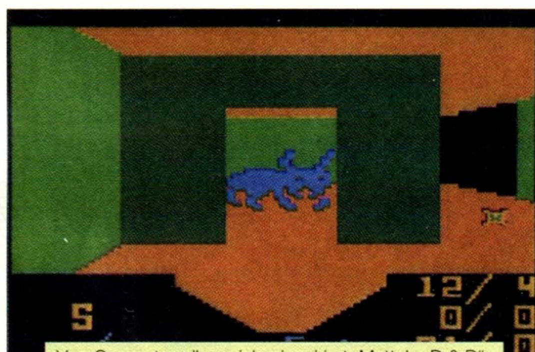
Mit dem 16-Bit-Spielgerät des Barbie-Erfinders Mattel brach 1980 die zweite Konsolen-Generation an. Das Mattel Intellivision wurde als "Master Component" mit 8K Ram und zwei Keypads ausgeliefert und konnte durch verschiedene Zubehörteile zu einer Multimedia-Maschine ausgebaut werden. Gewöhnungbedürftig waren das genannte Keypad: Kontaktschalter-Tastatur und eine kleine Scheibe als Steuermittel. Die Controller konnten nicht abgenommen oder ausgetauscht werden. Erst das Intellivision 2 behob diesen Lapsus, besaß außerdem einen größeren Bildschirmspeicher und ein integriertes Sprach-Modul. Trotzdem setzte sich weder das Intellivision, noch der Nachfolger gegen das Atari VCS durch.



Das Spiel, das Japan im Sturm eroberte: Irem veröffentlichte gleich drei „Loderunner"-Spielautomaten, Hudson Soft die NES-Version.

treu auf das Colecovision-Videospiel übertragen und schlugen die grafisch bescheidenen Interpretationen von **Centipede**, **Berzerk** und **Missile Command** für das VCS. Kommerziell behielt der Oldie von Atari trotzdem die Nase vorn, zudem auch ein Dutzend Fremdhersteller Spiele für das VCS entwickelte. Atari selbst hatte seine besten Entwickler bereits verloren: Da Atari-Spieldesigner im Gegensatz zu den Kreativen der Film- und Musikbranche weder beim Namen genannt, noch am Erfolg ihrer Schöpfung beteiligt wurden, gründeten David Crane, Alan Miller und Carol Shaw den unabhängigen Hersteller Activision. Mit **Pitfall** und **Starmaster**, **Space Shuttle** und **Enduro** entstanden bei Activision die besten VCS-Spiele.

Die Computer-Freaks zeigten sich von den Spielkonsolen unbeeindruckt und arbeiteten in eine andere Richtung: Beinahe zeitgleich hatten verschiedene Programmierer die Idee, das populäre "Dungeons & Dragons"-Rollenspiel auf den Monitor zu holen. Das BASIC-Programm **Temple of Aphsai** des Automated-Simulations-Gründers Jon Freeman orientierte sich mit seiner primitiven Von-Oben-Grafik am Mainframe-Klassiker **Hack**, bei dem es um Schätze, Monster und Verließe ging. Die Cornell-Studenten Andrew Greenberg und Robert Woodhead stellten ihre Welt der Krieger, Zauberer und Monster wiederum in 3D-Strichgrafik dar und schufen ein statistisches Kampfsystem für Schwertschläge, Pfeilschüsse und Zaubersprüche. Ihr **Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord** war in PASCAL geschrieben und mehr als 18 Monate lang die Nummer eins unter den amerikanischen Computerspielen. Eine andere Computer-Variante der Tolkien-inspirierten Fantasy-Thematik schuf Richard Gariott: Der Student mit dem Spitznamen Lord British erweiterte sein BASIC-Rollenspiel **Akalabeth** zu **Ultima**, einer ausladenden Fantasy-Umgebung, durch die eine Spielfigur aus der Von-Oben-Perspektive gesteuert wurde. Betrat der Held einen Dungeon, wurde auf eine 3D-Perspektive ähnlich der des Konkurrenzprodukts "Wizardry" umgeschaltet.



Von Computerrollenspielen inspiriert: Mattels „D & D"-Umsetzung „Treasures of Tarmin" (Katalogfoto).

Dungeons & Dragons und die Computervarianten Wizardry und Ultima hinterließen bei den Videospiel-Designern von Mattel und Atari einen bleibenden Eindruck. Da für Adventures und Rollenspiel die Computertastatur verwendet wurde, waren ähnliche Spiele auf den Spielkonsolen kaum zu verwirklichen. Zumindest für Spielhistoriker sind die entsprechenden Versuche **Adventure** (vom späteren Virtual Reality-Forscher Warren Robinett bereits 1980 entwickelt) und die Mattel-Module **Dungeons und Dragons** und **Treasures of Tarmin** interessant. Ersteres war eher ein Action-Adventure, letzteres gefiel als reinrassige 3D-Rollenspiele. Doch alle Anstrengungen, neben den Actiontiteln auch Denkspiele auf Modul-Basis ans Volk zu bringen, schlugen fehl. Videospiele ohne Action blieben in den Regalen liegen, "intelligente" Unterhaltung schien nur auf Heimcomputern eine Existenzberechtigung zu haben. Unter dem Druck des wachsenden Heimcomputermarkts brach die Videospiele-Industrie schließlich in sich zusammen. VCS & Co waren technisch ausgereizt und hatten den Grafik- und Sound-starken Heimcomputern Atari 800 und C 64 nichts entgegenzusetzen. Immer neue Varianten der Oldies "Space Invaders" und "Donkey Kong" ließen die Modul-Preise ins Bodenlose stürzen. Der Versuch, die Videospielkonsolen durch allerlei Zubehör (Tastatur, Sprach-Module und Spezial-Joysticks) auf den lukrativen Computermarkt zu retten, scheiterte kläglich. Nur weitsichtige Firmen wie der Monopoly-Erfinder Parker entkamen dem Videospiel-Fiasko durch einen frühzeitigen Rückzug aus dem Videospiele-Geschäft. Der Weg war frei für den Siegeszug der Heim- und Personalcomputer.

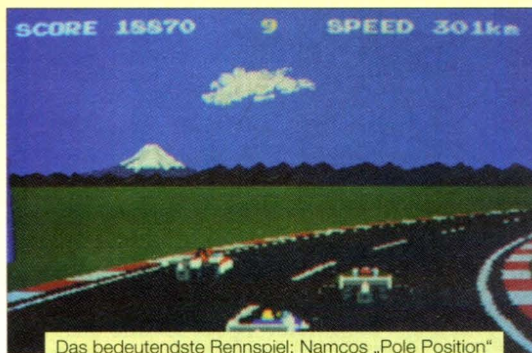
Vectrex

Die Mischung aus Videospielkonsole, Handheld und Vektor-Grafik-Spielautomat (der "Asteroids"-Clone Mine Storm war bereits integriert) gilt bis heute als eines der besten Spielsysteme. Im Vergleich zum herkömmlichen Fernseher, wo ein Rasterstrahl den Bildschirm Zeile für Zeile abtastet, entstand die Grafik des Vectrex durch das Nachglühen eines Elektrodenstrahls, der zwischen Koordinaten hin- und herwanderte. Leider war der innovativen Kombination aus Bildschirm und Mini-Joyboard nur eine Lebensdauer von gut zwölf Monaten beschieden. In diesem Zeitraum erschienen gut zwanzig Automatenumsetzungen und Original-Titel, unter anderem ein Programm mit primitiver Sprachausgabe ("Spike" vom späteren "Mechwarrior"- und "Aliens vs. Predator"-Produzenten Tom Sloper). Als Zubehörteile wurden 3D-Brille und Lichtgriffel angeboten.

ColecoVision

Dank hervorragender technischer Fähigkeiten (der Hauptprozessor war eine Z80-Variante) und den Umsetzungen japanischer Automatenknüller von Sega und Nintendo ("Zaxxon", "Donkey Kong") war das CBS Colecovision die Traumkonsole der Videospiel-Frühzeit. Knapp zwanzig Spiele wurden ausgeliefert, bevor der Hersteller ein neues Modulformat ankündigte, Mini-Cassetten mit 128 KByte und einer Ladezeit von zirka 10 Sekunden pro Spiel. Obwohl die überarbeitete Variante des Coleco-Hits "Smurf" ("Super Smurf Rescue in Gargamel's Castle), ein komplettes Vier-Level "Donkey Kong" sowie "Super Donkey


Konsolen-Traum anno 1982: Für das Colecovision erschienen Spiele von Nintendo und Sega.



Das bedeutendste Rennspiel: Namcos „Pole Position" verdrängte Ataris „Nightdriver" und Segas „Turbo".

Mit Bruce Artwicks **Flight Simulator** war der letzte bedeutende Spieletyp erfunden. Dem Hersteller SubLogic folgte Microprose, die mit militärischen und actionlastigen Flugsimulationen zu einem der wichtigsten Hersteller der Welt heranwuchsen. Electronic Arts, die Firma des ehemaligen Apple-Angestellten Trip Hawkins, sollte gar noch mächtiger werden als die militaristische Software-Schmiede von William "Wild Bill" Stealey und Sid Meier. Denn Electronic Arts hatte die wichtigsten Spieleentwickler unter Vertrag: Dan Bunten schrieb **M.U.L.E.** ein phantasievolles Stragiespektakel für bis zu vier Spieler, "Apshai"-Autor Jon Freeman erfand zusammen mit Paul Reiche und Ehefrau Anna Westfall **Archon**, ein Fantasy-Schach mit Actionsequenzen. Außerdem im Electronic Arts-Prgramm von 1983: Der Bildschirm-Flipper **David's Midnight Magic** und John Fields **Axis Assassin,** das vom Vektor-Automaten **Tempest** inspiriert war.

Auch die ehemaligen Modul-Entwickler beschäftigten sich mittlerweile mit den Heimcomputern: Alan Miller und Robert Whitehead, David Crane und Gary Kittchen hatten ihre Firma Activision verlassen. Miller und Whitehead gründeten den Computerspielehersteller Accolade, Crane und die Kitchen-Brüder trafen sich unter dem Absolute-Entertainment-Logo um später als einer der ersten US-Hersteller für das Nintendo Entertainment System erfolgreich zu sein.

Die Spielautomatenindustrie bot ab Mitte der 80er Jahre kaum Weltbewegendes. Mit **Pole Position** war das 3D-Rennspiel erfunden, mit Data Easts **Karate Champ** auch das Beat 'em Up. Als den Herstellern die Spielideen ausgingen, setzten sie auf überlegene Hardware, hydraulische Gehäuse und Pilotenkanzeln. Kurzfristig waren Laser-Disk-Spiele in aller Munde. Da Zeichentrick-Abenteuer wie **Dragon's Lair** und Weltraum-Ballereien wie **Astron Belt** (Sega) dem Spieler aber nur wenig Einfluß auf das Geschehen gestatteten, starb die Film/Spiel-Mixtur. Zwei geplante Laser-Spielkonsolen fürs Wohnzimmer kamen über das Entwicklungsstadium nicht hinaus.



Klassisches Action-Adventure: Atic Atac, das erste 40KByte-Spiel des englischen Entwicklers Rare (RC Pro Am, Battletoads).

Parallel zur Stagnation in den Spielhallen blühte die Computerspielindustrie: Auf dem Fundament aus "Ultima", "Flight Simulator", "King's Quest", komplexen Sport- und Strategiesimulationen sowie den Action-Automaten von Atari, entwickelte sich in den USA eine stabile Industrie. Die Europäer hatten es schwerer: In Deutschland, England und Frankreich tummelten sich Dutzende von teils exotischen Spielmaschinen und Computern aus Fernost, den USA und Europa. Neben den amerikanischen Marktführern Atari, Apple und Commodore waren die Firmen Acorn, BBC und Sinclair in England erfolgreich. Außerdem wurden von den meist britischen Spieleentwicklern Computer von Dragon und Oric sowie der japanische MSX-Standard unterstützt. Das Systemchaos spiegelte sich in der Spielentwicklung wieder, wo seltsame Genre-Mixturen aufblühten. In England war Action auch nach dem Ende der Videospielkonsolen ein gefragter Spieletyp - selbst die in Europa seltenen Stratetegie- und Rollenspiele wurden mit Actionelementen verknüpft. Da es für englische Volkscomputer wie den Sinclair Spectrum keine amerikanische Software und somit kaum Einflüsse gab, gingen die englischen Spieldesigner unkonventionell vor. Es entstanden schnelle Action-Adventures wie **Atic Atac** (ein Frühwerk der "RC Pro Am"- und "Battletoads"-Erfinder Rare), Strategiespektakel mit Rollenspielelementen (**Lords of Midnight**) und - in Form des BASIC-Spiels **Valhalla**- erstmals ein

Kong Jr." bereits auf "Super Game Module" vorlagen, wurden sie zugunsten des CBS Heimcomputers "Adam" nicht mehr ausgeliefert.

RDI Halcyon

Ein Laser-Disk-Heimsystem, das seiner Zeit um Jahre voraus war. Die Kombination aus Laserdisk-Spieler, Computertastatur und Spracherkennungsmodul erschien 1984 zum Hammerpreis von umgerechnet 4000 Mark und arbeitete mit der in Dragon's Lair verwendeten Spieltechnik. Der Multiple-Choice-Zeichentrick-Film "Thayer's Quest" lag dem Paket bei, das einzige andere Spiel für das Halcyon war die Live-Video-Football-Simulation "Raiders vs. Chargers". Vier weitere Spiele ("Shadow of the Stars", Orpheus", "Voyage to the New World" und "The Spirit of the Whittier Mansion") wurden beworben, schafften es aber nicht mehr bis zum RDI-Konkurs im Jahre 1985.

Atari 5200

Der glücklose Nachfolger zum Atari VCS, mit den Heimcomputern der XL-Baureihe technisch identisch. Erschien 1983 und wurde vom technisch verbesserten Atari 7800 ersetzt. Neben den kompatiblen-VCS-Spielen erschienen sowohl für das 5200, als auch für 7800 eine Handvoll speziell entwickelter Automatenumsetzungen. Gelungen ist unter anderem die 7800-Vertikal-Ballerei "Xevious", die sogar den zweiten Feuerknopf des Joypads unterstützte.



VCS-Nachfolger ohne Glück: Die Atari Konsolen 5200 und 7800 wurden von C-64 & Co. vom Markt gespült.

"Interactive Movie". Stellvertretend für die unkonventionellen Meisterwerke englischer Programmierer sei auch **Elite** genannt, eine radikale Mischung aus 3D-Simulation, Weltraum-Handel und Rollenspiel. Selten gelang es so unterschiedliche Genres harmonisch zusammenzufassen.

Die amerikanischen Computerspieleentwickler hatten seit dem Konsolen-Fiasko 1984 nahezu alle Actionelemente aus ihren Spielen verbannt und IBM-kompatible PCs verdrängten die Heimcomputer von Commodore und Atari als Spielmaschinen. Während C 64 und Atari 800 spezielle Chips für Grafik, Sprite-Manipulation und Sound besaßen und damit für Actionspiele besonders geeignet waren, konnte der PC nur rechnen. Auch deshalb entstanden in Amerika fast ausschließlich Simulationen, Abenteuer- und Rollenspiele.

Die Wende des Jahrzehnts war die Hochzeit der Computerspiele. Der erfolgreiche C 64 wurde durch den Commodore Amiga abgelöst, der ähnlich einer Spielkonsole mit Spezial-Chips vollgestopft war. In den USA bot der Amiga dem PC und dem neuen Nintendo Entertainment System nur kurzzeitig Paroli, dafür war er in Europa erfolgreich. Dort entstanden Hunderte von Action-Adventures, Baller- und Geschicklichkeitsspielen. Die Franzosen, für ihre exzentrischen Computer-Vorlieben bekannt, schätzten den Amiga wegen seiner Grafik. Die französischen Spiele waren ungewöhnliche, optisch einfallsreiche Action- und Adventure-Experimente, die spielerisch aber nur wenig Spaß machten. Deutsche Programmierer hatten technisch mehr auf der Pfanne, aber keine Phantasie: Nicht ein einziges innovatives Spiel wurde je in Deutschland entwickelt.


Auf dem Sprung ins 16-Bit-Zeitalter: Die japanische PC-Engine wurde in Europa nicht angeboten.

In Japan lief zu dieser Zeit die zweite Videospielgeneration an. Das traditionsreiche Unternehmen Nintendo veröffentlichte 1983 sein Famicom (in Deutschland: NES), eine Konsole mit fantastischen Grafik- und Soundfähigkeiten, der Konkurrent Sega hatte sein SG-1000 im Programm. Neben Spielautomaten, Spielen für NEC-PCs und MSX-Heimcomputer entstanden also ab Mitte der 80er wieder Videospiele – hauptsächlich Action- und Geschicklichkeitstitel, die sich zuvor in der Spielhalle bewährt hatten. Die wichtigsten Automatenhersteller (Konami, SNK, Taito, und Namco) unterstützten das NES, das sich innerhalb weniger Monate zum Bestseller entwickelte. Nintendo war nicht zu schlagen und betrat nach zig Millionen verkauften NES-Einheiten den amerikanischen Markt. Bis zur Wende des Jahrzehnts stand in jedem dritten US-Haushalt ein NES.

Nachdem das NES sowohl in den USA als auch Japan alle anderen Spielmaschinen überflügelt hatte, entfachte der Halbleiterhersteller NEC 1987 die nächste Spielerevolution. Die PC-Engine wurde mit Scheckkarten-großen Hu-Cards als Speichermedium versorgt - ein Jahr später gab's dann das erste CD-ROM-Laufwerk als Massenspeicher. Für NEC arbeitete der japanische Hersteller Hudson an Hard- und Software, außerdem versorgten so gut wie alle NES-Lizenznehmer die PC-Engine mit neuen Spielen. Die Maschine kam zu spät nach Amerika und nie nach Deutschland - ein internationaler Erfolg blieb NEC und Hudson somit versagt. Die Idee mit der CD machte in Amerika aber Eindruck und große Hersteller wie Electronic Arts und Cinemaware begannen mit dem Aufbau spezieller CD-Entwicklungsabteilungen. Nachdem Philipps seine 1989 angekündigte CD-I-Multimedia-Konsole auch Anfang der 90er Jahre nicht ausgeliefert hatte, sprangen die meisten Hersteller wieder ab. Zudem es andere interessante Plattformen gab: Sega hatte mit seiner 16-Bit-Konsole Mega Drive in Amerika einen Erfolg erzielt, an dem Nintendo mit dem Konkurrenz-System Super Nintendo bis heute hart zu beißen hat. Der Millionenseller Game Boy war eine weitere Einnahmequelle für die internationale Herstellerschar - und für Nintendo, die an jedem produzierten Modul mitverdienen. Das Systemwirrwarr aus Sega und Nintendo, MS-DOS und CD-ROM-Laufwerken hat sich bis heute nicht geklärt.

Sieben Seiten Oldies sind genug – deshalb haben wir sowohl die 8-Bit-, als auch die Hero-Rubrik dieser Ausgabe unter den Tisch fallen lassen. 8-Bit-Fans und Videospiel-Sammler dürfen sich freuen: In der nächsten MAN!AC hat eine neue Oldie-Ecke Premiere, in der wir Euch sowohl die Neuerscheinungen für Master System und NES, als auch antike Konsolen mit zugehörigem Spiele-Sortiment vorstellen.

Ultravision

Die ultimative Spielkonsole, nach unserem Wissen aber niemals ausgeliefert: Z 80-Hauptprozessor, 64K Speicher, integrierter Farbmonitor und Kopfhörer.

Creativision

Kurzlebige Spielkonsolen/Heimcomputer-Mixtur. 16K Speicher, erweiterbar auf 64K, 16 Farben bei einer Auflösung 256x192 Punkten. Wahrscheinlich ein „Made in Hongkong"-Produkt.

Hasbro Isix

Eine Spielkonsole mit VHS-Bändern als Massenspeicher? Diese Idee entstammt entweder dem Gehirn eines Geisteskranken oder dem eines Genies. Gehen wir von letzterem aus, denn das Hasbro Isix ist das geistige Kind des Pong-Programmierers und Atari-Gründers Nolan Bushnell und des späteren Digital Pictures-Chefs Tom Zito. Deren Firma Axlon entwickelte Mitte der 80er Jahre im Auftrag des amerikanischen Spielzeuggiganten Hasbro die Isix, Codename Nemo (griechisch für "Niemand", außerdem ein Akronym für Never Ever Mention Outside), später auch als Hologram und ControlVision angekündigt. Die Hardware gelangte nie zur Marktreife, wohl aber die millionenschweren Video-Spiele "Night Trap" und "Sewer Shark", eine Gemeinschaftsproduktion von Filmprofis und Videospiel-Designern (u.a. Rob "Demon Attack" Fulop). Beide Spiele-Oldies finden sich heute im Softwarekatalog des Mega CDs und 3DOs.

Konix Multi-System

RISC-Konsole des Zubehörherstellers Konix, für 1990 angekündigt, jedoch (noch?) nicht ausgeliefert. Die englische Exzentrik schlug sich in

Klassiker und Wegbereiter des elektronischen Spiels

Titel	Hersteller	Designer	Jahr	Beschreibung	Nachzieher
Space War	M.I.T.	Steve Russel	1962	Raumschiffkampf für Zwei: Das erste Computerspiel	alle Action- und Ballerspiele
Colossal Cave	M.I.T.	William Crowther	Mid-60s	Eine Welt aus Text. Das erste Adventure.	alle Text- und Grafik-Adventures
Pong	Atari	Nolan Bushnell	1972	Abstraktes Tennis für Zwei: Bushnell's zweiter Spielautomat	"Break Out" (Atari, 1977), "Tennis", Sport- und Actionspiele
Space Invaders	Taito	Toshiro Nishikadoi	1978	Monochromer Ur-Vater des Ballerspiels. Durch eine auf den Bildschirm aufgelegte Folie wurde eine Farbeindruck erzeugt. .	unzählige Kopien von Konami, Sega, IPM/Irem und Universal, "Galaxians", "Phoenix", alle Ballerspiele, Vertikal-Scroller
Flight Simulator	SubLogic	Bruce Artwick	1978	Erste 3D-Flugsimulation. Monochrome Strich-Grafik.	alle Flugsimulationen, 3D- und Vektor-Spiele
Adventure	Adventure International	Scott Adams	1979	Heim-Variante des Colossal-Cave-Adventures	alle Text- und Grafik-Adventures
Galaxian	Namco	nicht bekannt	1979	Aliens im Sturzflug: Bunte Space-Invaders-Variante	„Galaga", Vertikal-Scroller
Star Hawk	Cinematronics	nicht bekannt	1979	Pseudo-3D durch Vektor-Grafik	
Adventure	Atari	Warren Robinett	1980	Abenteuer mit dem Joystick: Grafische "Adventure"-Aufarbeitung	
Realsports Basketball	Atari	Alan Miller	1980	Revolutionäres Sportspiel in perspektivischer Darstellung	nahezu alle Mannschafts-Sportspiele
M.U.D	—	Richard Bartle	1980	Netzwerk-Adventure, an der Universität von Essex entwickelt	alle Netzwerk- & Modem-Spiele
Mystery House	OnLine	Roberta und Ken Williams	1980	Illustrierter Text: Das erste Grafik-Adventure der Welt	"Blade of Blackpool", "The Hobbit", alle Grafikadventures
Asteroids	Atari	Ed Logg	1980	Space Wars-Nachfahre: Ein bis zwei Spieler im Asteroidenhagel. Hyperraum-Jump!	
Defender	Williams	Eugene Jarvis	1980	Erstes scrollendes Actionspiel. Höllisch schnell und recht komplex (Radar, Smart-Bomb...).	alle Horizontal-Scroller, "Attack of the Mutant Camels", "Chopliter"
Pac-Man	Namco	Toru Iwatani	1980	Geschicklichkeits-Klassiker mit "intelligenten" Gegnern und Extra.	"Lady Bug", „Lock 'n Chase"
Night Driver	Atari	nicht bekannt	1980	Primitives 3D-Rennspiel in Schwarz-Weiß. Erster Automat mit Lenkrad und Gaspedal.	alle 3D-Rennspiele, "Pole Position", "Checkered Flag", "Pit Stop", "Lotus" bis "Virtua Racing"
Zork	Infocom	Marc Blank u.a.	1981	"Adventure"-Nachziehers mit starkem Parser	komplexe Textadventures
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord	Sir-Tech	Robert Woodhead und Andrew Greenberg	1981	kampflastiges 3D-Rollenspiel mit „Dungeons & Dragons"-ähnlichem Regelwerk	alle perspektivischen Rollenspiele, "Bard's Tale", "Might & Magic", "Eye of the Beholder"
Ultima	Origin	Richard Gariott	1981	Fantasy-Rollenspiel: Grundstein zur . umfangreichsten Spieleserie der Welt	alle Überland-Rollenspiele, alle Action-Adventures, "Legend of Zelda", "Lunar the Silver Star"
Scramble	Konami	nicht bekannt	1981	Kampfflug über horizontal scrollende Gebirgs- und Großstadt-Levels. Der Spieler hatte zwei Waffen.	unzählige Horizontal-Scroller, "Vanguard", "Gradius"-Serie, "R-Type"
Star Raiders	Atari	Doug Neubauer	1981	Technischer Meilenstein: Weltraum-Action in 3D	alle 3D-Actionspiele, „Star Wars"
Donkey Kong	Nintendo	Shigeru Miyamoto	1982	Mario debütiert im ersten Jump'n Run der Welt. . 4 Bildschirme	"Miner 2049er", "Manic Miner", alle Plattformspiele und Jump'n Runs
Qix	Taito	1982	1982	Ur-Vater des abtrakten Denk-Geschicklichkeitsspiels	alle abstrakten Denk/Geschicklichkeitsspiele
Zaxxon	Sega	1982	1982	Atemberaubendes Actionspiel in perspektivischer Grafik	"Viewpoint"
Astron Belt	Sega	nicht bekannt	1982/83	Das erste Spiel mit Grafik von Laserdisk.	"Dragon's Lair", "Firefox", "Sewer Shark"
Karate Champ	Data East	nicht bekannt	1983	Roter Karateka gegen weißer Karateka, mit . Sprüngen, Tritten und Handkantenschlägen: Das erste Beat 'em Up	alle statischen (nicht scrollenden) Prügelspiele, "Way of the Exploding Fist", "International Karate", "Street Fighter"
King's Quest	Sierra OnLine	Roberta & Ken Williams	1984	Das erste Grafik-Adventure . mit animierten Spielfiguren	"Space Quest", "Maniac Mansion", "Monkey Island", "Legend of Kyrandia"
Decathlon	Activision	David Crane	1983	Joystick-zermürbender Multidisziplinen-Sportspiel-Pionier	"Track and Field", "Summer Games", alle Sport-Actionspiele
F-15 Strike Eagle	Microprose	Sid Meier	1984	Die erste Kampflugsimulation	

den aufwendigen Eingabeeinheiten (Lenkrad, Gaspedal etc), Disketten als Speichermedium und in einer ungewöhnlichen Systemarchitektur (8086-Hauptprozessor, Blitter und einem DSP-Chip für Sound und 3D-Grafik) nieder. U.a. entwickelten Jeff Minter und Jez San Spiele für das Konix.

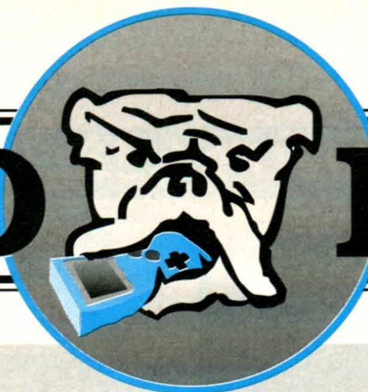


Kommt das Konix doch noch? Die bombastische Steuereinheit kann verschiedene Formen annehmen.

Amstrad GX 4000

Glücklose Konsolenvariante der CPC-Heimcomputer-Serie. Nur in England erhältlich. Eine Umsetzung des „Wec Le Mans"-inspirierten „Burnin´ Rubber" war das einzige, speziell für das GX 4000 entwickelte Spielmodul.

HAND HELD



Viva Vegas

Las Vegas, mg – Der Game Boy ist nicht unterzukriegen: Während das Lynx in den Jaguar-Wirren auf Tauchstation geht und das Game Gear in die Spielspaß-Flaute segelt, hält sich Nintendo´s Kleinster tapfer in den Verkaufscharts - in den USA und in Deutschland. Zwar haben viele kleinere Software-Produzenten die Game-Boy-Entwicklung eingestellt, namhafte Spielehersteller halten ihm jedoch die Stange. Allen voran Nintendo: Neben "Super Mario Land 3" und "Tetris 2" steht das Revival von "Donkey Kong" an. In seinem 94er-Abenteuer erwarten ihn zunächst die vier Original-Levels aus dem Jahr 1982, bevor hundert frische Spielstufen anstehen. Übrigens: In diesem Spiel feierte Mario seinen Videospiel-Einstand. Als tapferer Retter seiner Geliebten jagt unser Klempner den Affen Donkey Kong von einem Level zum nächsten. Angesichts des mächtigen Jump´n´Run-Umfangs speichert eine Batterie Eure Fortschritte.

Konami erweitert mit "Hyperdunk" nicht nur die Sportpalette fürs Schwarz-Weiß-Handheld, Action-Freaks freuen sich auf eine weitere Episode der "Probotector"-Saga. In der nächsten Ausgabe sprechen wir mit den Entwicklern: Sie sitzen in Deutschland und haben schon etliche Videospiele auf dem Kerbholz. Laßt Euch überraschen. Weiterhin bereitet Konami den Unterwegs-Auftritt von Sparkster vor: Der "Rocket Knight" soll Ende des Jahres auch Game-Boy-Abenteuer bestehen.

"Um was ist mit den Toons?". Nur keine Panik, Sunsoft springt in die Bresche und läßt 1994 "Taz-Mania" und "Duffy Duck" los. Wenn´s etwas herberer Zeichentrick sein darf, hält Acclaim das passende Modul parat. Welche Gemeinheiten die Simpson-Anarchos "Itchy & Scratchy" auf der Pfanne haben, können sich eifrige TV-Konsumenten bereits heute ausmalen.

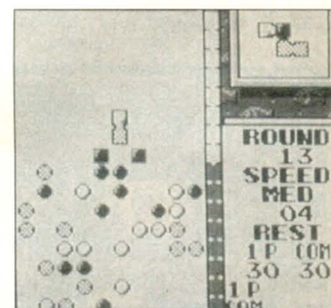
USA-NEUHEITEN 94

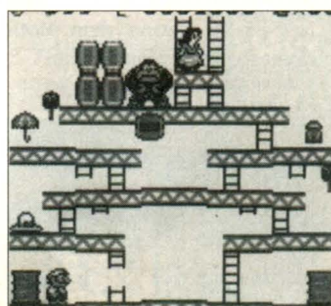
Titel	Hersteller
4 in 1 Fun-Pak 3 & 4	interplay
Adventures of Lolo	Imagineer
Alien vs Predator	Activision
Andre Agassi Tennis	Tecmagik
Beethoven	Hi-Tech
Black Bass Lure Fishing	Hot-B
Daffy Duck	Sunsoft
Donkey Kong 94	Nintendo
Ducktales 2	Capcom
Harley Davidson	Matchbox
Home Alone 2	THQ
Hyperdunk	Konami
Itchy & Scratchy	Acclaim
John Madden Football	Ubi Soft
Lawnmower Man	THQ
Mega Man 4	Capcom
Metal Masters	Electrobrain
Monster Trucks	Acclaim
Ms. Pac-Man	Namo
Probotector 2	Konami
Riddick Bowe Boxing	Extreme
Super Battletank	Absolute
Super Chase HQ	Taito
Super Mario Land 3	Nintendo
Taz-Mania	Sunsoft
Tetris 2	Nintendo
Tip Off	Ubi Soft
Total Carnage	Malibu
Ultima: Runes of Vurtue 2	FCI
WCW: The Main Event	FCI
Winter Olympics	U.S. Gold
World Cup Soccer	U.S. Gold

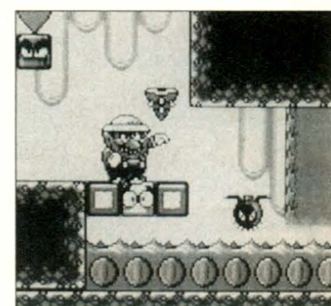
Game-Boy-Spiele

Tetris strikes back

Mering, mg – Nach unzähligen Versionen und Adaptionen, Clones und Verschnitten präsentiert Nintendo im Frühjahr den offiziellen Nachfolger: "Tetris 2" wirft das bewährte Spielkonzept zwar nicht über Bord, fügt aber etliche neue Elemente hinzu. In dem Nachfolger müßt Ihr keine Linien abbauen, sondern eine bestimmte Anzahl von identischen Bausteinen zusammenführen. Das klingt zwar vertraut ("Dr. Mario"-Spieler erinnern sich), wird aber durch etliche Variationen und Bonuskonzepte aufgemöbelt. Erwartet einen Test in der nächsten MAN!AC.

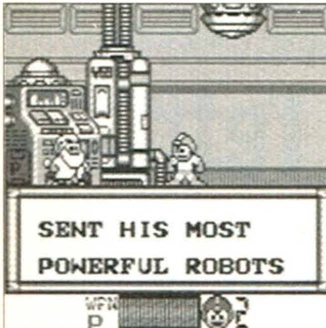




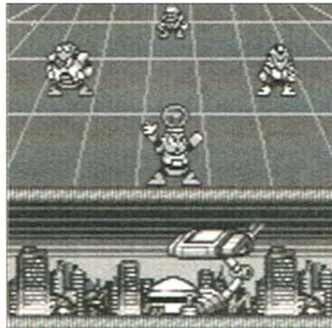


Ganz rechts seht Ihr ein Foto von "Super Mario Land 3" (untertitelt "Wario Land"), daneben einen Schnappschuß aus den Original-Levels von "Donkey Kong".

Mega Man 4



Mega Man wird verbal auf seine neueste Herausforderung vorbereitet

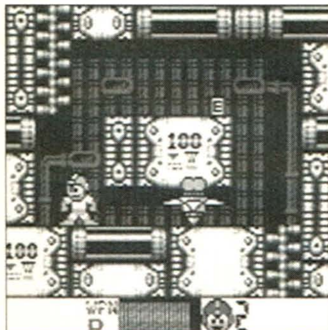

Zu Spielbeginn dürft Ihr vier Roboter (sprich: Levels) anwählen

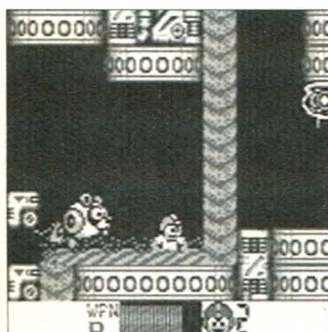
Capcom setzt auf Tradition: Während in den USA gerade der sechste "Mega Man"-Streich für das NES auf den Markt kommt und "Mega Man X" in den 16-Bit-Startlöchern scharrt (siehe Preview auf Seite 23), spielen sich Game-Boy-Fans an "Mega Man 4" die Finger wund. Daß sie mehr als ein paar Tage benötigen, um die acht Roboter-Vasallen von Oberschurke Dr. Wily zu vernichten, daran lassen Capcom und 4 MBit Speicherkapazität keinen Zweifel. Zumal die Entwickler alte Tugenden bevorzugen: Wer keine Lust auf pixelgenaue Sprünge hat, darf abwinken. Konsequentes Auswendiglernen von Level-Szenarien ist ebenso angesagt wie ein verdammt schnelles Reaktionsvermögen. Action-Greenhorns werden schon nach wenigen Bildschirm-Todesfällen zu Toons & Tetris zurückkehren – trotz einem Paßwort, das zum späteren Weiterspielen auffordert.

Habt Ihr Euch mit den Voraussetzungen abgefunden, steht spannenden Spielstunden nichts mehr im Weg. Grafik und Sound sind zweckmäßig und werden dem Game Boy vollauf gerecht. Die Sprites könnten zwar einen Tick größer sein, doch die geschickte Farbwahl läßt keine Sichtprobleme aufkommen. Zu Beginn startet Ihr mit einer recht harmlosen Waffe, was das Programm mit (noch) zahmen Feinden honoriert. Je weiter Ihr in das Level-Innere vordringt, desto ungemütlicher die Bösewicht-Palette. Habt Ihr schließlich einen Mega-Roboter im finalen Showdown besiegt, gibt´s zur Belohnung eine Zusatzwaffe.

Das Spielfeld scrollt anstandslos in alle Richtungen, gelegentlich schleicht sich jedoch heftiges Ruckeln ein. Angesichts fehlender Sprite-Inflation ein durchaus vermeidbarer Technik-Lapsus (frag´ nach bei Konami). Davon abgesehen, protzt "Mega Man 4" mit bekannten Tugenden: motivierend, spannend, fordernd. Das rechte Game-Boy-Modul für den überzeugten Action-Freak. Ein traditioneller Capcom-Hit getreu dem Motto: "Never change a winning team!"

Erhältlich bei Galaxy, München (Tel.: 089/7605151)


The same procedure as every year: Jeder Raum erfordert eine spezielle Taktik.


Wird Mega Man von einem Feind berührt, winkt (lediglich) Energieverlust.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	CAPCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	73 %

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt

Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)

Gastautor: Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelartwork: "NBA Jam", © Acclaim

Fotografie: Joe Schloz

Illustration: Roger Horvath

Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-47

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Leserservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Litographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

MEGA TRADE SOFT & GAME AG

Für Deutschland Für die Schweiz

SUPER NINTENDO

	DM	SFr.
Actraiser	119.-	119.-
Adv. Island.	90.-	99.-
Aero The Accr.	119.-	119.-
Addams Fam.	80.-	89.-
Another World	119.-	119.-
Aladdin	109.-	119.-
Air Driver	119.-	129.-
Asterix	119.-	119.-
Alien 3	109.-	119.-
Axeley	109.-	119.-
Bomberman	99.-	99.-
Battle Toads	109.-	119.-
Bubsy	109.-	119.-
Castelvania 4	99.-	109.-
Chessmaster	99.-	59.-
Cliffhanger	99.-	109.-
Congos Caper	109.-	119.-
Cool Spot	109.-	119.-
Crash Dummies	119.-	129.-
Chuck Rock	99.-	109.-
Cybernator	109.-	119.-
Darius Twin	109.-	119.-
Desert Strike	99.-	109.-
Dracula	109.-	119.-
Duffy Duck	119.-	129.-
Exhaust Heat	109.-	119.-
Equinox	119.-	129.-
Flash Back	119.-	129.-
F-Zero	49.-	49.-
Goof Troop	109.-	119.-
GP F 1 original.	129.-	129.-
Hook	109.-	119.-
Hyper Zone	99.-	109.-
Red October	109.-	119.-
King Arthur W.	109.-	119.-
King Monstr	99.-	109.-
Last Aktion Hero	99.-	109.-
Lemmings	109.-	89.-
Home Alone 2	119.-	129.-
Lost Vikings	109.-	119.-
Jurassic Park	119.-	129.-
Mario All Stars	89.-	99.-
Mario is Missing	119.-	129.-
Mario Kart	89.-	99.-
Mario Paint	99.-	99.-
Mario World	109.-	119.-
Mickey Mouse	109.-	119.-
Mortal Combat	119.-	119.-
Mystic Quest	89.-	99.-
Nigel Mansell	109.-	119.-
Opera. Logic B.	109.-	119.-
Paradious	109.-	119.-
PGA Tour Golf	109.-	119.-
Phalanx	49.-	39.-
Pilot Wings	69.-	59.-
Pitfighter	79.-	59.-
Plok	89.-	99.-
Ninja Caveman	69.-	59.-
Prince of Persia	109.-	119.-
Probotector	109.-	119.-
Push Over	99.-	59.-
Poky & Rocky	129.-	129.-
Road Runner	89.-	79.-
Road Riot	99.-	109.-
Robocop 3	69.-	59.-
Royal Rumble	109.-	119.-
Rummenigge M.	109.-	119.-
Samurai	109.-	119.-
Sensible Socc.	119.-	129.-
Sim City	69.-	59.-
Sky Blazer	109.-	119.-
Spinndezi	49.-	39.-
Star Wars	119.-	129.-
Starwing	109.-	119.-
Street F. Turbo	129.-	129.-
Strike Gunner	99.-	109.-
Striker	109.-	119.-
Super Soccer	69.-	59.-
Super Ghouls`s	89.-	59.-
Super R-Type	69.-	49.-
Super Tennis	69.-	49.-
Super Star W. 2	119.-	129.-
Super Swiv	119.-	129.-
Sunset Riders	119.-	129.-
Tazmania	119.-	129.-
Teenage Turtle	89.-	99.-
Test Drive 2	109.-	119.-
Terminator 2	119.-	129.-
Tiny Toon	109.-	119.-
Turtles 4	109.-	119.-
Turtels Turnament Fighter	129.-	129.-
Utopia	119.-	129.-
Young Merlin	129.-	129.-
We`re Back	109.-	119.-
Wing Command.	69.-	59.-
W. Leag. Bask.	89.-	99.-
Wrestlemania	99.-	119.-
Zelda 3	89.-	99.-
Zombies	109.-	119.-
Action Rep. Pro	99.-	99.-
Ascii Pad	45.-	49.-
Super Controller	28.-	29.-
SV 334 Pro Pad	25.-	29.-
Score master	85.-	89.-
Mario Spielbera.	25.-	29.-
Nintendo "	25.-	29.-
Zelda "	25.-	29.-
Stereo AV Kabel	25.-	29.-
SFX Adapter	39.-	39.-

SEGA MEGA DR.

	DM	SFr.
688 Attack Sub	59.-	39.-
Abrams B. Tank	59.-	39.-
Agassi Tennis	79.-	79.-
Alien 3	69.-	69.-
Alien Storm	59.-	39.-
Aladdin	99.-	99.-
Aquatik Games	69.-	69.-
Battle Toads	79.-	79.-
Bloc-out	69.-	69.-
Cliffhanger	89.-	89.-
Chuck Rock	59.-	49.-
Chuck Rock 2	99.-	99.-
Centurion	69.-	69.-
Cool Spot	89.-	89.-
Donald Duck	69.-	69.-
Davis Cup Tenn.	99.-	99.-
Dragons Fury	69.-	69.-
Dracula	109.-	99.-
EA Hockey	69.-	69.-
Ecco the Dolph.	79.-	79.-
E. Holeyfield Box	69.-	69.-
EX-Mutands	69.-	69.-
F-15 2	99.-	99.-
Fantasia	79.-	79.-
Flashback	89.-	89.-
Flintstones	89.-	99.-
F-1 Racing	99.-	99.-
F-22	69.-	69.-
Gain Ground	59.-	39.-
Galaxy Force 2	59.-	39.-
Gauntlet 4	99.-	99.-
Ghostbusters	69.-	69.-
Grand Slam Ten.	69.-	69.-
Gun Star Heroes	89.-	89.-
Hook	99.-	99.-
Indiana Jones 3	69.-	69.-
James Pond 2	69.-	69.-
James Pond 3	99.-	99.-
John Madden 93	69.-	69.-
John Madden 94	99.-	99.-
Jungle Strike	99.-	99.-
Jurassic Park	99.-	99.-
Kid Chameleon	59.-	39.-
Klax	59.-	39.-
Land Stalker	99.-	99.-
Last Action Hero	89.-	89.-
Lemmings	69.-	69.-
LHX Attack Cho.	79.-	79.-
Lotus Turbo	79.-	79.-
M. Lemieux Ho.	59.-	59.-
Mickey Mouse 1	69.-	69.-
Mickey & Donald	69.-	69.-
Micro Machines	99.-	99.-
Mortal Combat	109.-	99.-
M. Ali Boxing	99.-	99.-
NHL Hockey 94	99.-	99.-
Olympic Gold	79.-	79.-
Ottifanten	89.-	89.-
PGA Tour Golf 2	89.-	89.-
Phantasy Star 2	79.-	79.-
Popoulus 2	109.-	99.-
Puggsy	99.-	99.-
Rev. of Shinobi	79.-	79.-
Road Rash 2	99.-	99.-
Sensible Soc.	109.-	99.-
Shinning Force	109.-	99.-
Shinobi 3	89.-	89.-
Side Pocket	69.-	69.-
Sonic 2	59.-	49.-
Sonic Spinball	89.-	89.-
Streetfighter 2	109.-	109.-
Street of Rage 2	99.-	99.-
Splatter House 2	69.-	69.-
Superman	89.-	89.-
Spiderman	59.-	39.-
Tazmania	69.-	69.-
Tiny Toon	89.-	89.-
Toe Jam & Earl	69.-	69.-
Ultimate Soccer	79.-	79.-
Virtual Pinball	99.-	99.-
Wimbledon 2	79.-	79.-
Winter Olympics	99.-	99.-
Wiz`n Liz	99.-	99.-
Action Replay Pro	99.-	99.-

NES AKTION !!!!!

Faxanadu	39,-	29.-
Snake Rattle	39,-	29.-
Open Tour Golf	39,-	29.-
Kickle Cubicle	39,-	29.-
4 Player Tennis	39,-	29.-
Blades of Steel	39,-	29.-
Hyper Soccer	39,-	29.-
Probotector II	39,-	29.-
Snow Brothers	39,-	29.-
Powerblade	39,-	29.-

Alle Spiele PALVERSION

MEGA TRADE
Ekkehardstr. 16a
78224 Singen/D
TELEFON: 07731/66634
TELEFAX: 07731/64521
Zuzüglich 10.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Ich bestelle: ____________

System: ____________
Vorname/Name: ____________
Strasse: ____________
PLZ/Ort: ____________
Telefon: ____________
Fax Nr: ____________

Bitte auf Postkarte kleben oder faxen.

SOFT & GAME AG
Uraniastrasse 34
8001 Zürich / CH
TELEFON: 056/86 19 08
TELEFAX: 056/86 28 38
Zuzüglich 12.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Don't PANIC Teil 2

Keine Lust, Euch mit mickrigen Joypads herumzuärgern? Profis schwören auf High-Tech-Joyboards und Multifunktions-Sticks mit Mikroschaltern. Wir verraten, was sie taugen.

Die drei Kriterien Ergonomie, Technik und Gesamt haben wir in Punkten bewertet:

- **1** mies
- **2** mäßig
- **3** solide
- **4** gut
- **5** super

Nach unserem verlustreichen Joypad-Test in der letzten MAN!AC haben wir uns für diese Ausgabe die Joysticks und -boards vorgenommen. Vom 2-Meter-Crashsturz über den Joystick-Frontalzusammenstoß bis zur gnadenlosen Zerreißprobe im Action-Marathon mußten die Probanten unserem Testprogramm standhalten. Mit von der Partie sind sowohl offizielle Joypad-Alternativen von Sega und Nintendo, als auch die Produkte renommierter Fremdhersteller.

Wie schon beim Joypad-Vergleich haben wir die Ergonomie (wie leicht sind die Bedienelemente zu erreichen) und die technische Verfassung (Steuerung,Verarbeitung, Mikroschalter) bewertet und jeweils ein Gesamturteil abgegeben. Die Spanne reicht von einem Punkt (Schrott) bis zur First-Class-5-**Punkte**-Auszeichnung. Außerdem verraten wir Euch alle zusätzlichen Funktionen und die Kabellänge jedes Teilnehmers.

Am Schluß des Tests mußten sich die Sticks in der Praxis beweisen. Um die Tauglichkeit der Steuerpulte zu testen, haben wir sie auf verschiedene Spiele losgelassen. Die Ergebnisse könnt Ihr der Testtabelle auf der übernächsten Seite entnehmen. *ak*



Der linke Teil des Score Master ist eine Miniaturausführung des Super-Nintendo-Grundgeräts. Leider ist der Stick nicht mit Mikroschaltern bestückt.

Score Master



Im schicken Mini-Super-Nintendo-Design macht der "Score Master" auf sich aufmerksam. Die vergleichsweise riesigen Feuerknöpfe sind gut erreichbar und können individuell und zweistufig auf Dauerfeuer geschaltet werden. Slow Motion bietet Nintendos Alternative zum konventionellen Joypad ebenfalls.

Nachteilig fällt die mangelhafte Rutschfestigkeit des ansonsten gut verarbeiteten Boards auf: Je nach Beschaffenheit des Untergrunds macht sich das Pult selbständig und geht auf Entdeckungstour. Außerdem vermissen wir am Stick die Mikroschaltern. Wenn Nintendo an dieser Stelle nicht gespart hätte, könnten wir Euch den Score Master ohne Einschränkung empfehlen. So solltet Ihr Euch überlegen, ob Ihr mit dem Mikroschalter-bewährten und zudem programmierbaren SN Programmable nicht besser bedient seid.

Nintendo Score Master		
Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	6	
Kabellänge:	2m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion	
Zirka-Preis:	100 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
4	2	3
Keine Mikroschalter, aber schickes Design und große Feuerknöpfe		



Im Gegensatz zum Vorgänger ist der Power Stick II mit sechs Buttons bestückt. Außerdem rüstete Sega den Stick mit einstellbarem Dauerfeuer auf.



Schickes Design und ein durchsichtiger Acryl-Einsatz machen das SN Programmable zu einem Schmuckstück dieses Vergleichs

Arcade Power Stick II



1990 erschien in Japan die Ur-Version des Arcade Power Sticks. Die ersten Modelle wiesen zwar leichte Verarbeitungsmängel wie klemmende Feuerknöpfe auf, trotzdem etablierte sich der Stick als effektive Alternative zum Pad. Das lag nicht zuletzt an den vier Spielautomaten-bewährten Mikroschaltern.
Für die deutsche Version hat Sega die Mikroschalter wegrationalisiert und durch vier lasche Kontaktplättchen ersetzt. Mit klemmenden Feuerknöpfen müßt Ihr nicht mehr leben, dafür versinken die Buttons bis unter die Gehäusekante, was beim Spielen störend auffällt. An der Dauerfeuerfunktion ist wie beim Urahn nichts auszusetzen, immerhin läßt sich die Feuerrate stufenlos über einen Schieberegler an der Oberkante des Gehäuses einstellen. Das Gehäuse selbst macht einen sehr stabilen Eindruck und bringt dank der Bodenplatte aus Metall ein Gewicht auf die Waage, was deutlich zur Rutschfestigkeit des Arcade Power Stick II beiträgt. Dennoch schrammt der Stick weit an einer Empfehlung vorbei.

Sega Arcade Power Stick II		
Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	6	
Kabellänge:	2m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion	
Zirka-Preis:	90 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
2	2	2

Ohne Mikroschalter macht das Handling des Power Sticks keinen Spaß

SN Programmable		
Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	4+2+2+3	
Kabellänge:	2,40m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion, programmierbare Feuerknöpfe, LC-Display, deutsche Anleitung	
Zirka-Preis:	100 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	4	4

Der beste Stick im Test! Nur die winzigen Feuerknöpfe stören beim entspannten Spielen.

SN Programmable



Quickjoys transparente Joypad-Serie "Programpad" wurde jetzt durch ein entsprechendes Joyboard ergänzt. Das Gehäuse ist in schlichtem Nintendo-grau gehalten, doch das Herz des Boards bildet ein transparenter Plastikkasten, der Elektronik und Technik sichtbar macht. Über das eingebaute LC-Display und die schwammigen Tasten an der Oberseite des Bedienpults könnt Ihr den Stick programmieren und nach eigenen Wünschen konfigurieren. Neben Bewegungsabläufen lassen sich über das Menü auch die Knöpfe neu belegen. Die vier farbigen Action-Buttons sind zusammen mit den drei frei programmierbaren länglichen Tastern auf einer drehbaren Scheibe angebracht. Die Knöpfe L und R befinden sich sowohl auf dem Joystick, als auch an den Seiten des Gehäuses. Dank Mikroschaltern läßt sich der Stick gut bedienen, nur die kleinen Feuerknöpfe stören.

Top Fighter



In Japan bieten Dutzende kleiner Hersteller Joyboards feil, die mit original Arcade-Bauteilen arbeiten. Nun hat sich auch der deutsche Vertrieb des Fernost-Herstellers Quickjoy dazu entschlossen, das entsprechende Gerät dieses Herstellers bei uns anzubieten. Besonders schick ist



Spielhallentechnik für's Wohnzimmer verspricht der Top Fighter. Metallgehäuse und Mikroschalter halten auch der härtesten Beanspruchung stand.

Top Fighter		
Anbieter:	Fachhandel	
Actionknöpfe:	6+3	
Kabellänge:	2,40m	
Features:	einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion, programmierbare Feuerknöpfe, LC-Display, deutsche Anleitung	
Zirka-Preis:	150 DM	
Ergonomie:	Technik:	Gesamt:
3	4	4

Aus der Spielhalle ins Wohnzimmer. Lediglich der stark zurückfedernde Joystick nervt den Profi-Zocker.

Beim Joypad-Vergleich in der letzten Ausgabe haben sich leider zwei falsche Preise eingeschlichen. Die Programpads für Super Nintendo und Mega Drive kosten nicht 35 sondern 70 Mark, dafür liegt der Preis des SG Propad 2 bei 40 statt 70 Mark.

der Top Fighter den Designern nicht gelungen, dafür wurden nur hochwertige Teile benutzt: Neben dem standhaften Knüppel werden den Arcadecracks auch die farbigen Mikroschalterknöpfe bekannt vorkommen: Viele Hersteller von Automatengehäusen arbeiten mit der gleichen Technik. Zusätzlich hat Quickjoy das Programmiermodul des SN Programmpad eingebaut. So bekam der technisch hochwertige Top Fighter die modernsten Features mit auf den Weg.



Einer für alle: Dank des beigelegten Kabelsets läßt sich der Fly-Wing-Stick an das Mega Drive und die PC-Engine, sowie an die Oldies Master System und NES anschließen.



Der Master Blaster ist das Gegenstück zum Fly-Wing und läßt sich an Super Nintendo und Mega Drive anschließen.

Master Blaster

Ein Joyboard für zwei Konsolen: Der Master Blaster läßt sich dank der mitgelieferten Kabel spielend an Super Nintendo oder Mega Drive anschließen – an letzterem funktionieren jedoch nur drei der insgesamt sechs Knöpfe. Slow-Motion sowie doppelt vorhandene L- und R-Tasten gehören genauso zu der Ausstattungsliste wie ein stufenlos regelbares Dauerfeuer. Über das Design des Master Blaster läßt sich streiten, über die Qualität jedoch nicht: Die Konstrukteure des Fernost-Herstellers gönnten ihrer Plastikbombe weder Mikroschalter noch leichtgängige Feuerknöpfe. Schon nach der ersten Beanspruchung in unserem Test "Joystick verbiegen" neigte sich der Knüppel zur Seite. Das Design ist zumindest ergonomisch wertvoll: Die Hände liegen entspannt auf den beiden großen "Ohren" des Plastikmonsters, der Stick ist griffig und liegt gut zwischen den Fingern.

Master Blaster	
Anbieter:	Importhandel
Actionknöpfe:	6+2
Kabellänge:	1,40m
Features:	stufenlos einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	70 DM
Ergonomie: 3	Technik: 1
Gesamt: 2	

Stufenloses Dauerfeuer und günstiger Preis, aber magere Qualität.

Fly-Wing

Der Fly-Wing macht seinem Namen alle Ehre: Beim Flug aus dem Fenster hielt er sich angesichts seines geringen Gewichts und allen physikalischen Gesetzen zum Trotz länger in der Luft, als die anderen Teilnehmer. Das zerbrechliche Plastik hielt diesem Test leider nicht stand.

Das Design des modisch eingefärbten Fly Wing ist mit dem des nebenan vorgestellten Master Blaster identisch. Auch Slow Motion und regelbares Dauerfeuer entsprechen dem baugleichen Blaster-Board. Demnach haben die Designer auch hier auf Mikroschalter verzichtet, dafür wurde das Handling des Knüppfels durch einen kürzeren Schaft verbessert. Von dem auf der Verpackung propagierten "real arcade-feeling" kann trotzdem keine Rede sein: Ein "Automatenknüppel" mit so laschem Stick und billigen Plastikknöpfen hält auch bei Gelegenheitsspielern nicht lange.

Interessant ist der Fly Wing für die Besitzer eines großen Konsolen-Parks: Die mitgelieferten Kabel erlauben den Anschluß an Mega Drive, PC-Engine, Turbo Grafx, Super Grafx, NES und das japanische Famicom. Außerdem ist eine Interface-Karte erhältlich, mit dem das Board auch an IBM-kompatiblen PCs betrieben werden kann.

Fly-Wing	
Anbieter:	Importhandel
Actionknöpfe:	3
Kabellänge:	1,40m
Features:	stufenlos einstellbares Dauerfeuer, Slow Motion
Zirka-Preis:	70 DM
Ergonomie: 3	Technik: 1
Gesamt: 2	

Leicht genug, um wegzufliegen - die Verarbeitung hat das Nachsehen.

Alle Teilnehmer im Praxistest

Je mehr Sterne ein Joypad bekommt, desto besser läßt sich das genannte Spiel spielen.	Score Master (SN)	Power Stick (MD)	SN Progam (SN)	Fly Wing (MD)	Top Fighter (SN)	Master Blaster (SN / MD)
Street Fighter 2 (SN)	★★★	-	★★★★	-	★★★★	-
Street Fighter 2 (MD)	-	★	-	★★	-	★★
Aladdin (SN)	★★★	-	★★★★	-	★★★★	-
Aladdin (MD)	-	★★	-	★★	-	★★
Parodius (SN)	★★	-	★★★★★	-	★★★★	-
Thunder Force 4 (MD)	-	★★	-	★★	-	★★
Gesamtwertung	★★★	★★	★★★★	★★	★★★★	★★

Belgien bfr 123,- Dänemark dkr 23,- Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 820,- Luxemburg Lfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90- Spanien ptas 460,- Italien Lit 5,500

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

EVT 9.2.1994 J11426E

3/94

COMPUTEC VERLAG

Sonntags, RTL2, die Show

PLAYTIME TV

LESEPROBE

Kai Nürnberger im Interview

NBA JAM

Angst am Monitor

DOOM

SEGA rüstet auf

VIRTUA RACING

Was ist...

VIRTUAL REALITY?

Die neuesten Trends aus den U.S.A.

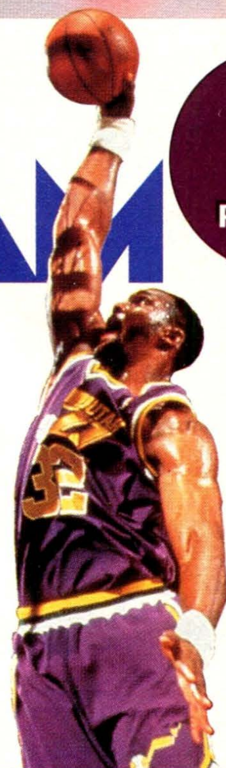
JETZT WIEDER MIT ALLEN SYSTEMEN!

Sportspiel

NBA JAM

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 130.- ■

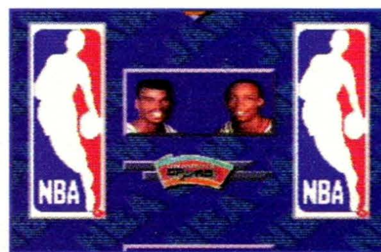
Satte 4.000.000 Mortal Kombat-Module sind bisher weltweit über die Ladentische gewandert und mit NBA Jam hat Acclaim schon den nächsten dicken Fisch an der Angel.



Für die Amis ist Deutschland in Sachen Basketball bestenfalls ein Entwicklungsland, denn neben Football und Baseball gehört der schnelle Sport in Übersee seit Jahren mit zu den großen Drei. Mit Larry Bird, Magic Johnson und Air Jordan sind zwar gleich drei Superstars der NBA innerhalb kurzer Zeit aus den verschiedensten Grün-

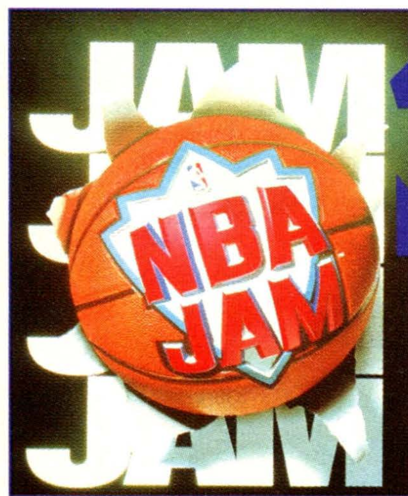


den abgetreten, doch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten wächst praktisch an jeder Straßenecke ein neuer Wunderspieler auf, so daß selbst ein augenscheinlich tödlicher Aderlaß an herausragenden Figuren nur wenig Auswirkungen hat. Wen wundert's da, daß Midways Coin-Up-Automat NBA Jam über Monate in Amerika die Charts anführte. Acclaim beweist also erneut seine Spürnase für potentielle Hits und ergattert sich nach Mortal Kombat die nächste erfolgversprechende Lizenz des Automaten-



• Robinson und Elliot sind die Vertreter der SPURS.





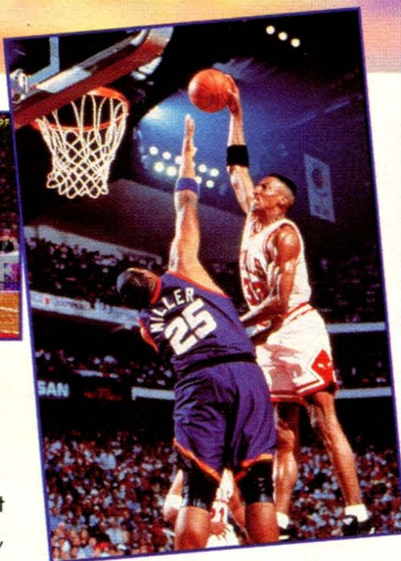
4. März 1994 - Make My JAM Day

Zwei Events, die in der Basketballszene für Aufmerksamkeit sorgen, nehmen wir zum Anlaß für eine Stippvisite in eine der deutschen Basketballhochburgen. Im oberfränkischen Bamberg ließen wir Acclaims nächsten Hammer NBA JAM mit dem gerade gekürten Basketballer des Jahres Kai Nürnberger zusammentreffen.

Im Gepäck hatten wir zudem noch all jene SuperNES-Module, die in Sachen Basketball Rang und Namen haben, um die Meinung des Experten abzurunden. Im Zuhause des Spielmachers der deutschen Nationalmannschaft angekommen, erwartete uns die erste, faustdicke Überraschung. Inmitten des multimedialen TV-Racks thronte eine Nintendo-Konsole. "Während meiner Zeit drüben ging das mit den Videospielen so richtig ab. Jeder mußte so ein Ding haben." Kai Nürnberger konnte den kometenhaften Aufstieg der Videospiele während seines Aufenthalts im Mutterland des Konsums miterleben. Der heute 27jährige war von 1984 bis 1989 Student an der Southern Illinois University und lernte dort neben dem richtigen Umgang mit Mario & Co. natürlich in erster Linie das große Einmaleins des amerikanischen Basketballs. Wie erfolgreich, beweist sein Beitrag zum sensationellen Gewinn der Europameisterschaft ebenso wie die eingangs erwähnte Auszeichnung. Das Faible für Videospiele zieht sich durch die ganze Familie Nürnberger. Als Kais jüngerer Bruder sich des öfteren die Konsole



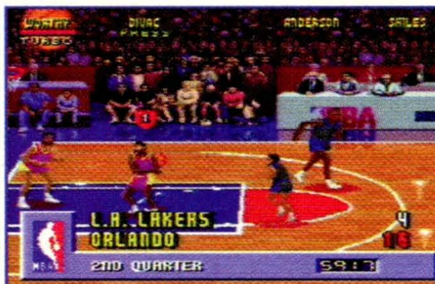






● *"Sir" Charles Barkley und Scottie Pippen sind schon "on fire", bald werdet es Ihr auch sein.*

Giganten. Zu Anfang runzelt man erstmal leicht die Stirn, denn die 27 NBA-Teams treten nicht wie gewohnt mit fünf Akteuren an, sondern schicken nur jeweils ihre zwei stärksten Spieler aufs Parkett. Nette Digi-Bildchen helfen bei der Qual der Wahl, zudem werden die Fähigkeiten der Spieler, wie z.B. Abwehrverhalten oder Treffsicherheit, anhand kleiner Grafiken aufgezeigt. Solo, gegeneinander oder miteinander startet Ihr dann das Match. Schnell wird klar, daß es sich hier um keine Simulation handelt, sondern ein actionlastiges Fun-Game höchster Güte in den SNES-Modulschacht gewandert ist. Weniger Taktik als unaufhörliches Bestürmen des gegnerischen Korbes ist gefragt, ob fair oder unfair, ist vollkommen egal, da die Regeln in den Umkleidekabinen gelassen wurden. Neben normalen Würfen und einfachem Blocken können mittels der Turbo-Taste Super-Moves gestartet werden. Sobald Ihr den zuständigen Feuerknopf drückt, wuselt Euer Spieler mit grell leuchtenden Schuhen wie







auslieh, dauerte es nicht lange, bis auch er in ihren Bann gezogen wurde. Er jedoch schwört inzwischen auf Segas Mega Drive.
Selbst heute noch, als einer der Superstars im deutschen Basketball, findet Kai Zeit und Muße, sich wöchentlich ein paar Stunden mit dem Pad in der Hand zu entspannen. Interessant ist, daß in seiner Sammlung kaum Sportspiele zu finden sind. Aber wen wundert's, spielt der Sport bei täglich zweimaligem Bundesliga-Training mit dem TTL Bamberg ohnehin die Hauptrolle. Nachdem die verschiedenen Mario Bros.-Versionen für ihn keine Herausforderungen mehr darstellen, entspannt sich Kai zumeist bei einigen Runden des All-Time-Favourite Tetris. "Damals in Illinois hatte ich oft ein taubes Gefühl im Daumen von der ganzen Spielerei. Besonders 'Mike Tyson's Punch Out' hatte es mir angetan, obwohl meist kurz vor dem letzten Fight gegen den Champ für mich das Spiel vorbei war", erinnert sich der mit 1,83 m nicht eben Gardemaß besitzende Basketballspieler gerne zurück. Mit Geschicklichkeit, Übersicht und Spielwitz jedoch ließe sich so etwas leicht wettmachen, was er auch wöchentlich eindrucksvoll unter Beweis stellt. Genug des Vorgeplänkels und wir bemerken, wie sich Kais Augenpaar mehr und mehr den Spiele-Packungen mit dem großen NBA-Logo widmet.

NBA All Star Challenge

Den Anfang macht eines der ersten interessanten Spiele für das SuperNES: 'NBA All Star Challenge' von Nintendo. Zu Beginn 1992 veröffentlicht, soll es den Beginn unserer kleinen Zeitreise durch die Basketball-Videospielgeschichte darstellen. Markant an diesem Modul ist, daß nicht der Mannschaftssport im Mittelpunkt steht. Im Eins-gegen-Eins-Spiel wird hier der Sieger ermittelt. Dafür stehen dem Spieler jeweils die herausragenden Mitglieder der einzelnen NBA-Teams zur Verfügung. Und sofort sind wir in der Rolle von Charles Barkley in ein heißes Duell mit "Kai Michael Air Jordan" verwickelt, daß der Bamberger kurzerhand für sich entscheidet. "Die Spielfiguren sind zwar leicht zu steuern und es ist sehr übersichtlich, doch so



ein echtes Basketball-Feeling mit allen Finessen kommt nicht so recht auf. Erinnert mich eher an Streetball im Kampf Mann gegen Mann." Nun gut, jetzt also...

Bulls vs. Blazers and the NBA Finals

Die Finalisten der 92er Saison standen Pate für dieses Spiel



von EA Sports. Darüberhinaus jedoch stehen auch alle anderen Mannschaften der damaligen NBA-Finalrunde auf dem Tableau. Das Ereignis auf dem heimischen Bildschirm wird wie eine Fernseh-Liveübertragung präsentiert und auch die Darstellung nimmt die Sicht einer







von der Tarantel gestochen los, um dann mit einem Irrsinnstempo zu einem Super-Dunk anzusetzen. Jeder der insgesamt 54 Ball-Artisten hat so seine eigene Art, die riesige Kugel in den Korb zu donnern, abgefahren sind sie alle. Äußerst hilfreich erweist sich der Turbo auch in der Abwehr, sei es, um den Ball im letzten Moment noch aus dem Korb zu fischen oder den Gegner durch massiven Körpereinsatz am Wurf zu hindern. Man ist zwar versucht, ständig mit High Speed seine Aktionen zu forcieren, doch ein Energiebalken schiebt dem einen Riegel vor. Wer zu Anfang nur mit Vollgas spielt, dem wird mit der Zeit die Luft ausgehen, da die Regenerationszeit proportional zur Einsatzzeit mitwächst. Wer mit einem Spieler dreimal hintereinander trifft, steht "Under Fire",

● ***Der "Mailman" Carl Malone in Aktion (oben). Verblüffend realistisch die SNES-Version von NBA JAM.***

VIEWPOINT



Jeder einigermaßen Sportbegeisterte wird dieses Spiel ebenso lieben wie ich, da dieses Teil nur noch abgefahren ist. Die Figuren sind schön animiert, so daß schon das Zuschauen enormen Spaß macht. Der Kommentator heizt die Atmosphäre mit coolen Sprüchen zusätzlich an, in Verbindung mit der kinderleichten Steuerung wird so FUN pur geboten. Weniger ist eben manchmal doch mehr!

Christian Müller

---

dem Spielverlauf folgenden Kamera aus der Seitenansicht auf. Erstmals übernimmt der Spieler hier auch die Aufgaben eines Head-Coaches, was sowohl die strategische Seite wie das Auswechseln der Spieler betrifft. Der Spielspaß aber scheint etwas zu Lasten der Optionsfülle und der Darstellung des Spielgeschehens zu gehen. So bezeichnet auch Kai Bulls vs. Blazers eher als Basketballsimulation denn als Sportspiel. "Oh, hier hat man wohl nicht gerade schnelle Erfolgserlebnisse. Auch finde ich die Action auf dem Spielfeld etwas träge. Von der Dynamik dieses schnellen Spiels ist kaum etwas auszumachen, obwohl alles sehr übersichtlich scheint." Doch mit zunehmender Spieldauer entwickelte sich ein flottes Match, das der sympathische 27jährige knapp verliert. Schon suchen seine Augen das nächste Spielmodul...

World League Basketball

Ebenfalls 1992 erschienen und auch als NCAA Basketball bekannt, wartet dieses Spiel mit einer echten Innovation auf. Der Spieler verfolgt das Geschehen aus der Sicht des ballführenden Spielers. Auf eindrucksvolle Weise wird hier die Fähigkeit des 3D-Chips im Super Nintendo genutzt. Bei Richtungswechseln wird damit das gesamte Spielfeld in die richtige Perspektive gedreht und gezoomt. "Ja, obwohl die großen Namen aus der NBA fehlen, ist das schon besser. Hier wird zumindest so etwas wie ein echtes Spielgefühl vermittelt. Durch die perspektivische Darstellung erhält man auch einen Eindruck von den Räumen des Spielfeldes", läßt Kai verlauten, während er inzwischen einen "Dreier" nach dem anderen versenkt. "Allerdings kann es auch auf den ersten Blick sehr verwirrend wirken." Also kommen wir endlich zum eigentlichen Grund unseres Besuches...



NBA Jam

Die Umsetzung der Automatenversion von Midway ist noch nicht in Modulform zu haben, und so weiten sich erstmals Kais Augen, als die EPROM-Platine in den SuperNES-Schacht wandert. Das zweite Aha-Erlebnis stellt sich ein, als wir die Teams aussuchen. "Lauter alte Bekannte, da ist ja sogar Detlef!" Detlef Schrempf, der deutsche Ausnahmespieler, hatte die Ehre, als einer der beiden Vertreter seines neuen Teams, den Seattle Supersonics, am NBA Jam teilzunehmen. Und das zu Recht, sorgt der Leverkusener zur Zeit doch mit seinem Team für Furore in der NBA. Im ersten Spiel sehen sich die Supersonics den Phoenix Suns gegenüber, die Ende letzten Jahres in München ihr phantastisches Deutschlanddebüt gaben und dort die McDonalds Open gewannen. Doch Kai ist schon fasziniert von dem Auftritt dieses Spiels auf seinem heimischen Fernseher. "Wow, die springen ja wie Eiskunstläufer. Da, ein dreifacher Rittberger...!" Wir hetzen über das Spielfeld, blocken, passen und stopfen die rote Lederkugel ein ums andere Mal in des anderen Korb. Schon bald ist nicht nur Kais Team "on fire". "Die Schnelligkeit und das Sprungverhalten ist schon beeindruckend, obwohl das ganze ja nicht besonders realistisch ist, macht es einfach Spaß. Genau so wollen die Amerikaner Basketball sehen, eben spektakulär." Nicht nur die Amerikaner. Nach mehreren Matches und einigen





was zur Folge hat, daß bei jedem weiteren Korberfolg das Netz verbrennt. Sehr benutzerfreundliche Paßwörter speichern lobenswerterweise bis zu vier Ligazwischenstände ab.

Christian Müller

BASKETBALLER DES JAHRES!



Im Eifer all der Slamdunks und Blockshots ist es uns trotzdem gelungen, Kai einige Autogrammkarten zu entlocken. Wer also von Euch eine der zehn Originalunterschriften des jungen Europameisters ergattern möchte, schickt uns kurz eine Postkarte. In Fastbreak-Manier werden die ersten zehn Einsendungen die Punkte machen.

PLAY TIME LESE PROBE

Computec Verlag
Play Time, Kennwort "KAI"
Isarstraße 32-34 90451 Nürnberg



Wahnsinnsaktionen auf dem Monitor holt uns leider der Basketballalltag schon wieder aus dem Traumland der Super Jumps und Mega Dunks zurück. Kai Nürnberger erinnert sich, daß er nicht nur am Joypad trainieren muß. Wir wünschen ihm dabei jedenfalls viel Erfolg, sieht man der großen Herausforderung der Teilnahme an der Weltmeisterschaft im August entgegen. Was bleibt, ist der Eindruck eines tollen Nachmittags mit dem sympathischen Basketballer des Jahres Kai Nürnberger und seine Empfehlung, sich die Faszination der NBA-Stars nach Hause zu holen. And Kai knows!

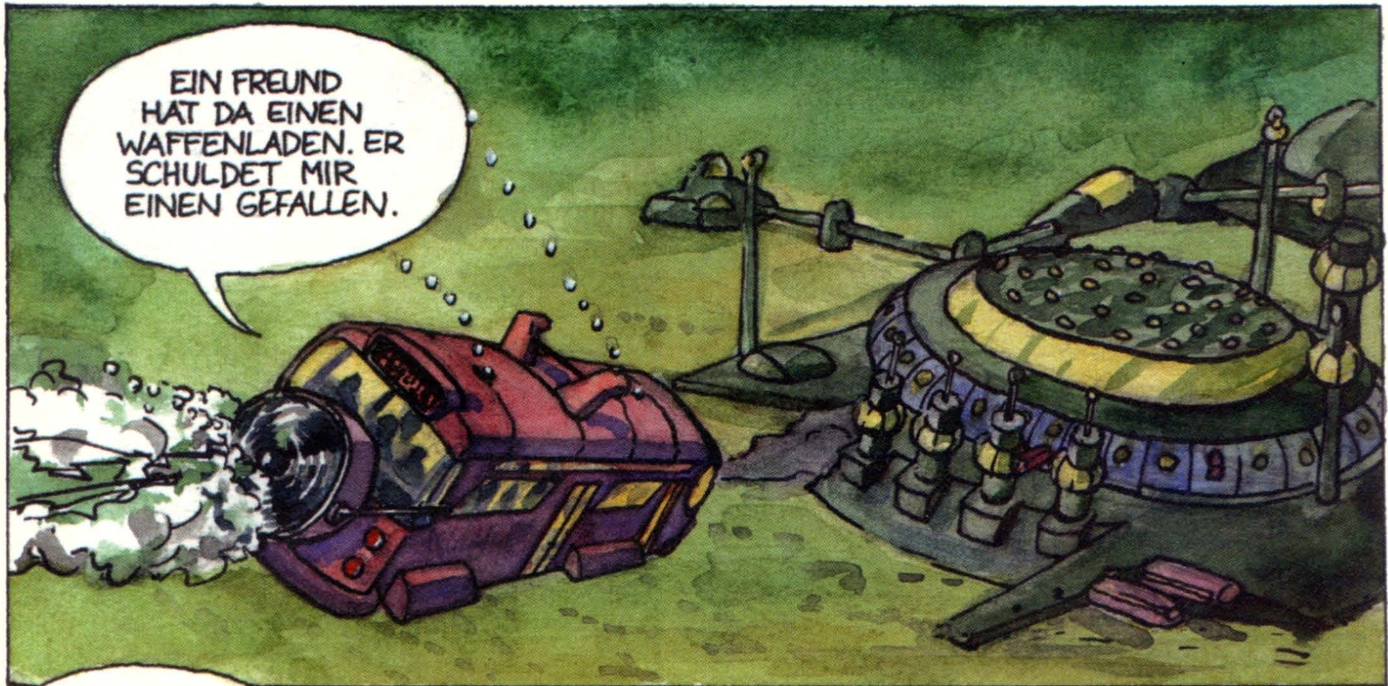
Christian Müller

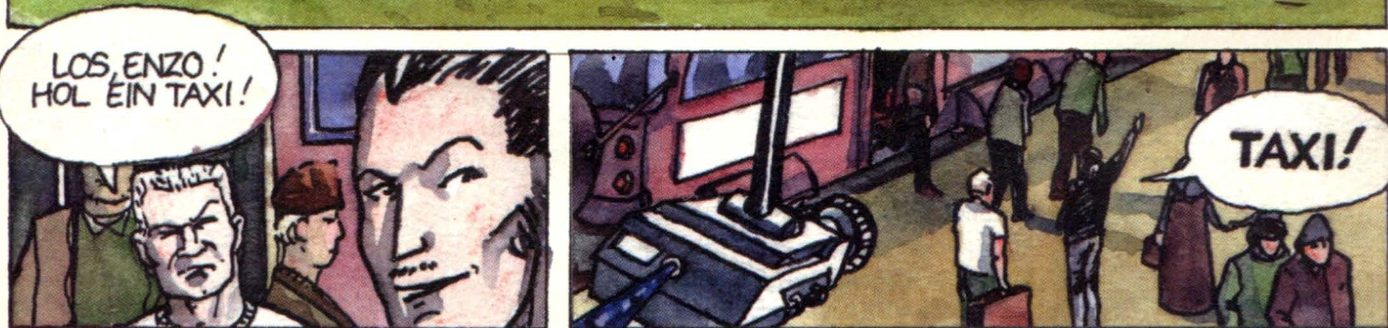
Viel Spaß mit
NBA Jam
Euer Kai Nürnberger



Fortsetzung aus MAN!AC 2/94



























Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

Quantum Gate

Ein Interactive Movie ohne Wartezeiten: CD-ROM-Regisseur Greg Roach lädt alle PC-Besitzer in sein digitales Kino ein.

Kein Wunder, daß Euch in jedem "Interactive Movie" mindestens eine multimediale Datenbank erwartet – diese Spiele sind selbst nichts anderes als eine Sammlung von Bildern und Tönen, Animationen und Samples. Auf die Eingaben des Spielers (nach rechts gehen, in den Aufzug steigen) reagiert das Programm mit der Einspielung der Video-Animation, ausgesuchter Grafik oder Musik. Da nur für bestimmte Handlungen Szenen auf der CD abgelegt sind, ist Euer Aktionsradius begrenzt.

Schöne neue Welt: Während sich zu besinnlicher Soundblaster-Musik die Erdkugel dreht, und der Sonneneinfall einen neuen Tag anbrechen läßt, tackern die Hiobsbotschaften über Euren Bildschirm: Keine Luft mehr, der Mensch dreht ab, und Ihr befindet Euch auf einem militärischen Scoutschiff Richtung Nirgendwo – hat Euch die Army also doch noch gekriegt. Ihr blinzelt durch das Halbdunkel und wißt noch nicht wie Euch geschieht, als Euch eine Stimme aufklärt: Die vier Wände gehören zu Eurem Zimmer. Ihr reagiert mit einer sofortigen Inspektion und findet die Zukunft plötzlich gar nicht mehr so schlecht: Edler Marmor, ungewöhliche Architektur und ein repräsentatives Bücherbord mit zwei verlockenden Wälzern in dunklem Leder. An der Wand prangt Eure Kommunikationseinheit, eine Radio-Bild-



phon-Fernseher-Datenbank-Kombination, auf der sich je nach Euren Wünschen elektronische Briefe, musikalische Speisekarten oder der Tagesbplan zeigen. Apropos: Irgendwo stand auch, daß sich Neuankömmliche frühmorgens zum Gruppentreffen zusammenfinden – leider habt Ihr an dieser Stelle reflexartig weitergezappt. Ihr hättet garantiert vergessen, wo Ihr wann hättet sein sollen, wäre nicht eine Frauenstimme akustisch zur Stelle. Sie weist Euch den Weg, und Ihr klickt nach links und marschiert in die Quicktime-Animation einer heranscrollenden Halle.

Gäbe es nicht einen strengen Zeitplan einzuhalten, könntet Ihr die drei Stockwerke der UN-Zentrale frei durchwandern und Euch in jedes der herumstehenden **Info-Terminals** einloggen. Da die Apperate neben Unterhaltung auch Informationen einspielen, habt Ihr schnell gecheckt, worum es in "Quantum Gate" geht: Um die Menschen der untergehenden Erde zu retten, muß ein UN-Eingreiftrupp den Kopf hinhalten. Auf dem Planeten AJ3905 lagert ein rares Mineral, das den blauen Planeten aus der Öko-Katastrophe retten könnte. Tagtäglich riskiert Ihr und Eure Kameraden das Leben, um den aggressiven Insekten-Bewohnern von AJ3905 das Mineral zu entreißen.

Am Begriff Multimedia haben drei Generationen von Computerfreaks und egozentrischen Elektroniktüftlern hart gearbeitet. Jetzt sind ihre Computer und Tools so ausgereift (wenn auch in keiner Weise störungsfrei), daß sich selbst langhaarige Künstler in die digitale Welt begeben können. Greg Roach ist einer von diesen Kreativen vor der Mattscheibe – seine Kollegen heißen Seanz, Moreno oder Spark und kommen aus den Sparten Musik, Film und Comic. Sie sind seit Macintosh, 3D-Studio und MPEG dem "Interactive Movie" verfallen. Ihre Fortschritte an der "Electronic Frontier" sind erstaunlich: Binnen weniger Monate entstanden Höllenfahrten durch New York, einsame Wanderungen durch computergenerierte Ruinenlandschaften und Besuche in der Freakshow: Liebe, Leben, elektronischer Totschlag und



Während der Besprechungen und Diskussionen werden Fenster mit Close-Up-Portraits der beteiligten Personen eingeblendet. Die "Quantum Gate"-Protagonisten sprechen nur englisch; das aber glasklar.







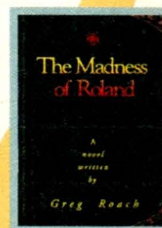
Im "Militerm"-Netzwerk tummeln sich Nachrichten, Unterhaltung und elektronische Post. Loggt Euch, ein um einen Video-Brief zu empfangen (ganz links), Euch über die Fauna des Gastplaneten zu informieren (z.B. über das rotierende 3D-Insekt auf dem mittleren Bild) oder einen Blick in den "Spectrastone" zu werfen. Letzterer ist eine Art Kristallball des Weltraum-Zeitalters – leider funktioniert das Ding nicht.

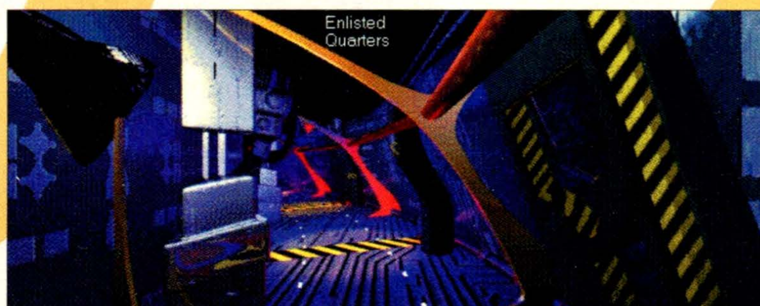




Drei Tage verbringt Ihr auf dem Planeten AJ 3905









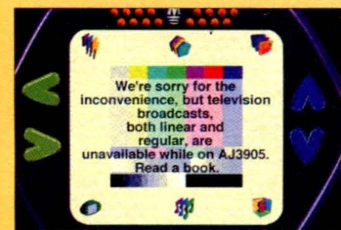

Die Räume der UN-Station werden nur als Standbild in der Totalen eingeblendet. Setzt Ihr Euch in Bewegung, läuft die Animation in einem quadratischen Bildausschnitt ab.

digitale Pornographie.
Im Gegensatz zu anderen CD-ROM-Künstlern betrachtet sich Greg Roachs nicht als Spieldesigner, sondern als Filmemacher. So bietet Euch sein Quantum Gate zwar die Möglichkeit, selbstständig herum zu experimentieren, zwingt Euch aber trotzdem in einen vorbestimmeten Handlungsrahmen mit Anfang, Höhepunkt und Ende. Solltet Ihr nicht in der Lage oder gewillt sein, der Story zu folgen, übernimmt einfach das Programm die Kontrolle. Auch in Gesprächen werdet Ihr nur ab und an nach Eurer Meinung gefragt und dürft im Multiple-Choice-Verfahren antworten. Quantum Gate ist überraschend kompakt und kommt nahezu ohne Wartezeiten aus. Inhaltlich ist es das intellektuelle Gegenstück zu den kruden Trash- und Aliens-saugen-Teenagern-das-Gehirn-aus-dem-Schädel-Themen einiger Mega-CD-Entwickler. Es ist nicht besser als ein CD-Spiel von Sega oder Sony, sondern anders – probiert es aus.



Quantum Gate existiert nur in einer CD-Variante mit englischen Texten und stammt von Software-Neuling Mediavision. Als Hardwarevoraussetzung wird ein 486er mit DOS 5.0 und Windows 3.1 angeben.

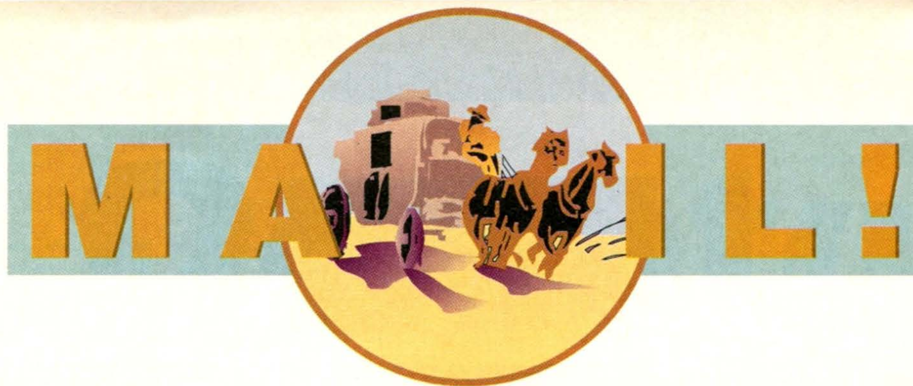
Gregs Roachs Hyperbole Studios wuchs innerhalb eines Jahres von einer dreiköpfigen Mini-Agentur zu einer Produktionsfirma mit fünfzehn fest angestellten Mitarbeitern. Sein CD-ROM-Roman "The Madness of Roland" sahnte auf diversen Multimedia-Festivals gehörig ab und wird vom amerikanischen Lexikon-Spezialisten Comptom landesweit vertrieben.







Militerminal: Leider ist auch der Fernsehempfang (links) gestört. Folgt dem Ratschlag und lest ein Buch oder beschäftigt Euch mit Eurer Ausrüstung und Bewaffnung (mitte). Außerdem könnt Ihr Nachrichten aus verschiedenen Gebieten abrufen oder eine elektronische Jukebox aktivieren (rechts). Doch egal, ob Rock, Pop, Klassik oder Jazz – irgendwie kllingt alles nach Eurer Soundkarte...



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Wir wollten Kritik und haben sie bekommen. Das Hurra-Geschrei zur Startausgabe wurde um den Jahreswechsel von Verbesserungsvorschlägen, dezentem Tadel und handfesten Protest abgelöst. Vor allem an unserem Wertungsstandard entzweiten sich Eure Geister: "Ungerecht & viel zu hart" behaupten die einen, "Bleibt kritisch!" forderten die anderen. Leider können wir nur Auszüge aus den teils seitenlangen Essays abdrucken – aufmerksam gelesen haben wir natürlich jeden Brief.

Harte Wertung

Nach Eurer dritten Ausgabe habe ich endlich kapiert, daß Ihr zur oberen Schicht der Videospielmagazine gehört. Trotzdem müßt Ihr noch Einiges verbessern. Zum Beispiel Eure Bewertungen: Selbst für Super-Spiele gibt's nur Wertungen im Bereich 70 bis 80%. Außerdem solltet Ihr die Leserbriefseite vergrößern. Sonst seid Ihr einzigartig: Euer Design ist wirklich Spitze, ebenso das Cover. Mit Eurem Titel-Maskottchen schlagt Ihr alle anderen Zeitschriften – aber wie heißt der Typ überhaupt?
Themawechsel: Wißt Ihr vielleicht, warum man beim Mega CD kein Verlängerungskabel benutzen soll? Darf man die drei Netzstecker von Mega Drive, Mega CD und TV in eine Verteilersteckdose stöpseln?

Big T.N.

Unser Bewertungsstandard ist nur im Vergleich zu anderen Magazinen hart, die jedem mittelprächtigen Titeln mehr als 70% verpassen. Für uns gilt ein 50%-Spiel als glatter Durchschnitt, während jeder 70er eine Kaufempfehlung ist. Denn für den Leser macht's keinen Sinn, wenn sich alle Neuerscheinungen im oberen Wertungsdrittel tummeln. Das "H" auf dem T-Shirt unseres Maskottchen hat nicht nur Dich verwirrt. Hier also die offizielle Vorstellung: Der kleine Joypad-Cowboy war schon unterwegs, als die MAN!AC noch unter dem Arbeitstitel "Hardcore" lief – folgerichtig hört er auf den Namen "Hardguy". Leider vergaß der Knirps sein T-Shirt zu wechseln, als wir uns für den Titel MAN!AC entschieden. Zu Deiner technischen Frage: Nach unserem Wissen gibt's keine Probleme, wenn Du alle Videospielkomponenten über den gleichen Verteilerstecker mit Strom versorgst.

Es ist an der Zeit, daß Euer Magazin mal kritisiert wird: Eure Bewertungen sind zu hart, und oft (z.B. bei "Sonic" und "Aladdin" für das Mega Drive) ist die Kritik unberechtigt. Außerdem fehlen in Euren Bewertungskästen die Angaben zu Spielgenre, Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Levels, sowie die Bezugsquelle des Musters und die Angabe, ob eine Umsetzung geplant ist. Spart Euch die Bilder-Seite des Inhaltsverzeichnisses und laßt die Leseprobe weg – dafür könnt Ihr die Mail-Seite erweitern.

Etienne Garde

Zu unserem "harten" Bewertungsstandard findest Du in der Antwort zum vorangegangenen Leserbrief ein paar Sätze. Auch am Wertungskasten selbst wollen wir eigentlich nichts ändern: Das Spielgenre ist aus der Beschreibung und den Bildern besser ersichtlich als aus einem schwammigen Begriff: Ist "Shining Force" ein Strategie-Rollenspiel-Abenteuer, "Super Mario Kart" ein Renn- oder ein Actionspiel, "Virtual Pinball" Action, Geschicklichkeit oder gar Simulation? Der Schwierigkeitsgrad läßt sich noch schwerer in ein einziges Wort fassen: Dem einen fällt's leicht, einen digitalen Jimmy Conners über den Rasen zu dirigieren, der andere kommt mit Rollenspiel-Helden besser klar. Sollte ein Spiel vom Durchschnitt abweichen, viel zu einfach oder unverschämt schwer sein, warnen wir Euch im Meinungskasten.

Ich kann Euch gar nicht sagen wie froh ich war, als ich Eure bekannten Gesichter in der MAN!AC erblickte. Wo andere mit naiven Sprüchen und "gesponserten" Tests ankommen, könnt Ihr mit der Kompetenz aufwarten, das erste reine Videospielmagazin gegründet zu haben. Tja und somit ist Eure MAN!AC für mich das beste Blatt in Deutschland. Aber etwas hat mich dennoch nachdenklich gestimmt: Da wäre zum einen die Wertung zu "Super Turrican", das meiner Meinung nach unterbewertet wurde. Für ein Spiel, das dort anknüpft, wo die Turrican-Serie auf dem Homecomputer aufhörte (tolle Grafik, exzellenter Sound und hervorrangende Spielbarkeit), wären 80% doch wohl 'dringwesen?
Bei "Super Mario Allstars" hätte ich mir statt dem Mario-Fanatiker Martin einen unvoreingenommen Tester gewünscht, denn die Wertung war viel zu hoch.
Zum angesprochenen "Sponsoring": Die Hersteller nützen die Beeinflußbarkeit der jüngeren Spieler radikal aus. Sie bezahlen Fachzeitschriften, diese werten mit astronomisch hohen Noten. Die "freundliche" Unterstützung eines Magazins durch einen Hersteller spiegelt sich in den Bewertungen: Ein Durchschnittsspiel bekommt 80%, ein Spitzentitel 97, 98 oder gar 99%. Ein Spiel mit 70% ist als schlecht anzusehen. Ich hoffe, daß Ihr Euch diesem System nicht anschließt: Stay Clean!

Matthias Sauermann, Kirchhundem

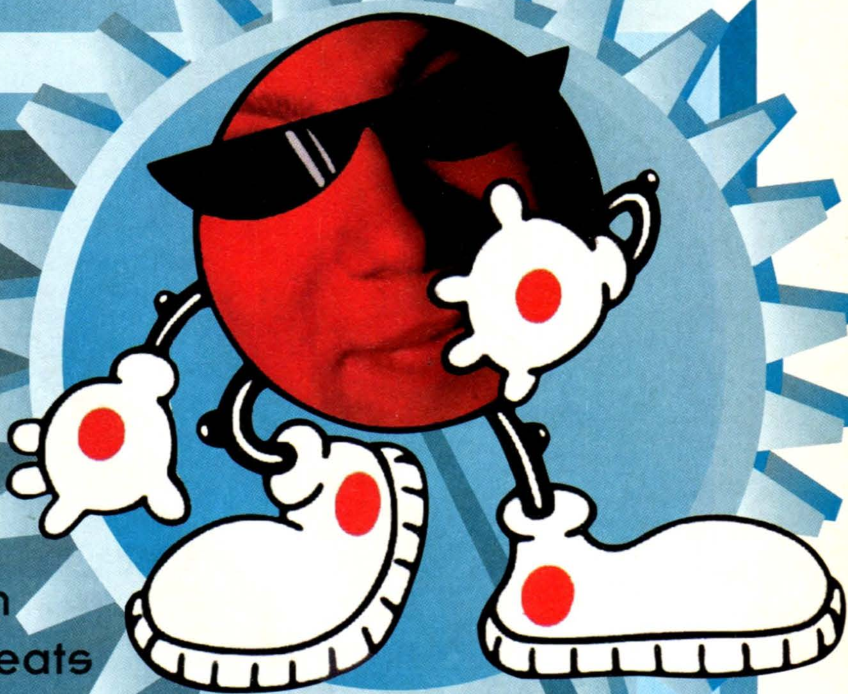
Sir Arthur

Ein großes Lob für Euer geniales Magazin. Besonders gefallen hat mir, daß Ihr meinen Lieblingshelden, Sir Arthur aus Capcoms "Ghost"-Spielen, zum Hero der Ausgabe 1/94 gemacht habt – dem Verfasser bau ich einen Tempel.
In Bezug darauf würde mich interessieren, was es mit dem PC-Engine-Nachfolger "Super Grafx" auf sich hat. Gibt es einen Unterschied zur Turbo Grafx? Kann man die Super-Grafx-Titel auf der Duo abspielen? Wie bekomme ich ein Super Grafx mit "Ghouls'n'Ghosts", und wie teuer sind Hard- und Software?
Macht weiter so...ich bin stolz auf Euch

Alex Schütz, Hürth

Die Super Grafx war eine kurzlebige Variante zur PC-Engine/Turbo Grafx, die zu deutlich höherem Preis ein paar neue technische Features bot. Erinnere ich mich recht, konnte die Super Grafx mehr Farben darstellen und mehr Sprites flackerfrei bewegen. Mit "Super Ghouls'n'Ghosts" und "1941" erschienen außerdem die ersten 8MBit-HuCards exklusiv für die Super Grafx. Die Super Grafx konnte neben den fünf speziell für diese Hardware entwickelten Spielen auch alle PC-Engine-Titel abspielen – umgekehrt sind Super Grafx und PC-Engine/Turbo Grafx aber nicht kompatibel. Falls Du Dir den Konsolen-Exoten zulegen möchtest, bist Du auf den guten Willen eines Fachhändlers angewiesen. Mach' Dich aber auf einen Preis weit über der 500 Mark-Grenze (ohne Spiel!) gefaßt.

LAST RESORT



Wer wird denn da gleich rot werden? Cool Andy, der rote Fleck im modernen Outfit, ist auf der Suche nach seinen Verwandten, den Tips & Tricks. Helft ihm dabei, die besten Cheats zu finden und schickt uns Eure brandheiße Tips zu taufrischen Spielen!

Wer macht mit?

Seitenweise Tips & Tricks und einen großen Players Guide haben wir diesmal zusammengestellt. Wenn auch Ihr brandheiße Cheats ausgetüftelt habt, winken bei Abdruck bis zu 500 Mark Belohnung. Bitte schickt uns nur Eure eigenen Tips – aus amerikanischen Magazinen abschreiben können wir auch. In diesem Fall gibt's natürlich kein Honorar – genauso bei Tricks, die wir bereits selbst herausgefunden haben.

Die Regeln

1. Karten (auch farbig) nur auf unliniertes Papier zeichnen.
2. Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl nicht vergessen.
3. Nur eigenhändig ausgeknobelte Tips zu 16-Bit-Spielen einschicken.

Tips & Co. gehen an:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Tips & Tricks
Wallbergstraße 10
86415 Mering

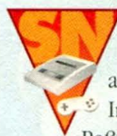
The Ottifants

MD

Auf der nächsten Seite findet Ihr alle Paßwörter zu Segas "The Ottifants", nebenan verraten wir Euch die Lolli-Kombinationen, die wir herausgefunden haben (Schwierigkeitsgrad "Normal"). Ein kleiner Tip für Anfänger: Spielt "Ottifants" nicht mit deutscher Sprache, denn dann ist das Spiel geringfügig schwieriger als wenn Ihr zum Beispiel "Englisch" anwählt.

Lollis	Wirkung
grün grün grün	schneller laufen für 15 Sekunden
rot rot rot	Monster für 15 Sekunden anhalten
gelb gelb gelb	Superfant (15 Sekunden fliegen)
rot gelb rot	15 Sekunden lang unbesiegbar
gelb grün grün	15 Sekunden größere Reichweite
grün rot gelb	alle Monster explodieren
grün gelb rot	Springen in der Luft möglich
rot gelb grün	Ein Extra-Continue
gelb rot grün	500 Extra-Punkte
gelb rot gelb	15 Sekunden doppelte Punkte

Actraiser 2



Wer die offizielle Veröffentlichung des Grafikepos nicht abwarten konnte und sich den Import gekauft hat, sollte diese Paßwörter für den Schwierigkeitsgrad "Easy" ausprobieren. Wenn Ihr allerdings das Ende des Spiels sehen wollt, müßt Ihr auf "Normal" spielen.

Stage	Code "Easy"		
1-2	XZKC	XBZM	XXZD
2-1	JCLD	XYTX	SLCS
2-2	MWMX	YJKP	BCCH
3-1	MFLT	CMSP	TPTF
3-2	JYWT	TJTP	MBXX
4-1	JSLY	MSDD	HFDP
4-2	MFLH	MFDS	LTYP
5-1	MFMJ	TWSY	YYJP
5-2	MFMJ	TTLK	WSFP
6-1	MFMJ	TWSY	FYPX
6-2	MFXT	SHJT	BDLY
7-1	MFCL	YXKY	CJDP

Stage	Code "Normal"		
1-2	JCLD	XYTX	TMCT
2-1	MWMX	YJKP	CDCJ
2-2	MFLT	CMSP	XWFZ
3-1	JYWT	TJTP	PYJJ
3-2	JSLY	MSDD	JKMT
4-1	MFLH	MFDS	MXPS
4-2	MFMJ	PLBW	LPCX
5-1	MFMJ	TTLK	FPTP
5-2	MFMJ	TWSY	GMTF
6-1	MFXT	SHJT	CYTP
6-2	MFCY	SYMC	MSXF
7-1	MFCL	YXKY	CJDP
8-1	MFCL	SYMX	WKTD

The Ottifants



Die Ottifants sorgen für witzige Action auf dem Mega Drive. Wir kennen alle fünf Paßwörter...

Im Keller	JHRE
Im Garten	GFDE
Auf der Baustelle	ZYAP
Im Büro	HMXT
Im Dschungel	WTYU

Fatal Fury



Beliebig viele Continues verdient Ihr Euch dazu, wenn Ihr am Ende des Spiels, sobald Ihr zwischen "Continue" und "Game Over" wählen könnt, alle drei Buttons gedrückt haltet und nach oben drückt (pro Bewegung ein Continue).

A + B + C, ▲

Unendlich Zeit beschert Euch das Spiel, wenn Ihr im Option Mode "Time: 00" einstellt (A und links gedrückt halten)

Street Fighter 2 Special



Eine interessante Alternative zum normalen Kampf ist die Beschränkung nur auf Spezialgriffe. Wenn das Capcom-Logo erscheint, drückt Ihr auf dem 6-Button-Joypad ▼, Z, ▲, X, A, Y, B, C. Ihr hört Chun-Lis Kampfschrei und könnt beim Duell nur noch mit den Specials attackieren.

▼ Z ▲ X A Y B C

Sonic CD



Um den Level oder eine Zwischensequenz anzuwählen, drückt Ihr im Titelbild die folgende Kombination:

▲ ▼ ▼ ◀ ▶ B

Spiderman vs. The Kingpin



Wenn Ihr trotz der übermenschlichen Spiderman-Kräfte Probleme habt, Kingpin zu besiegen, verwendet Ihr die Codes, die wir ausgetüftelt haben.

Level 2	ELECTRO
Level 3	WALLABY
Level 4	GALLON66
Level 5	FALCON499
Level 6	HELPINHAND
Level 7	PUBLIC45
Level 8	KIDNEY2
Level 9	PENCIL 6

Action Replay



Blues Brothers
7F000000 unendlich Leben

Daffy Duck
7E1F1002 unendlich Leben
7E1F0E0C unendlich Energie
7E1F8205 unendlich Continues
7E1F4455 unendlich Jetpack
7E1F1601 unendlich "Nutty Attack"

Dennis
7E004205 unendlich Leben
7E000B0A unendlich Zeit

Mech Warrior
7ED98BFF unendlich Geld

Rock'n'Roll Racing
7E0E9505 unendlich Plasma
7E0E9905 unendlich Minen
7E0EAD05 unendlich "Jump Jets"

Super Empire Strikes Back
7E0CF620 unendlich Energie
7E01AC03 unendlich Leben
7E0BA401 unendlich Bomben
7E0F183F Energie Falcon
7E0CF820 Energie Snow Speeder



Blades of Vengeance
FFF46E0002 unendlich Leben (1)
FFF4CC0002 unendlich Leben (2)

Jurassic Park
FF003F00FF unendlich Granaten
FF004000FF unendlich Raketen
FF00550020 unendlich Energie
FF005300FF unendlich Leben

Jurassic Park
FF3B37003C unendlich Energie

Sonic Spinball
FF579E0003 unendlich Bälle

Zool
FFDEDE0006,
FFEA670005 unendlich Leben

Rock'n'Roll Racing



Um mit Olaf, der bärtigen Vikingerfigur aus Interplays "The Lost Vikings", zu spielen, schaltet Ihr die Konsole ein und haltet bei "Select Hero" L, R und SELECT gleichzeitig gedrückt. Während Ihr die Buttons festhaltet, scrollt Ihr durch die Heldenleiste.

Super Bomberman



Wenn das Spiel beginnt, seid Ihr für kurze Zeit unverwundbar (Euer Sprite blinkt). Legt eine Bombe und drückt schnell auf Button A, sobald die Bombe detoniert. Solange Ihr blinkt, könnt Ihr durch die Hindernisse laufen und alle zerstören. Verdrückt Euch kurz bevor, die Unverwundbarkeit erlischt.

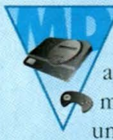
Flashback



Für alle tapferen Reisenden durch gefährliche Parallelwelten haben wir die drei Schwierigkeitsgrade des Super-Nintendo-"Flashback" geknackt.

Easy	
Level 1	BSCKT
Level 2	JWLYX
Level 3	RSVP
Level 4	DXCPT
Level 5	SLMN
Level 6	ZTHRK
Level 7	CRLQXZ
Normal	
Level 1	DLRGS
Level 2	BGSFM
Level 3	PRHQ
Level 4	WNPQVX
Level 5	NMRYL
Level 6	SNTHN
Level 7	KLZHT
Expert	
Level 1	ZBVDS
Level 2	JNGLQ
Level 3	HNYTM
Level 4	KVNF
Level 5	DWNGH
Level 6	STBRM
Level 7	RDBQLR

Rocket Knight Adventures



Wenn Ihr Euer eigenes Spiel "aufzeichnen" und als Demo ablaufen lassen wollt, spielt Ihr mindestens eine Minute lang und drückt START. Jetzt bewegt Ihr das Steuerkreuz siebenmal nach ↑, einmal nach ↓, dreimal nach ← und einmal nach →. Sobald "PAUSE" spiegelverkehrt erscheint, hat's geklappt. Drückt jetzt auf Reset und wartet, bis "Eure" Demo beginnt.

7x ↑, 1x ↓, 3x ←, 1x →

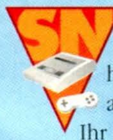
Aladdin



Um einen Level zu überspringen, drückt Ihr während des Spiels Pause und betätigt die Buttons A, B, B, A, A, B, B, A. Ihr hört ein Geräusch, das den nächsten Level einläutet.

"START" A B B A A B B A "START"

Taz-Mania



Für dieses witzige Rennspiel mit Sympathieträger Taz, haben wir interessante Cheats ausgegraben. Jedesmal drückt Ihr im Titelbild "Select", damit Ihr in das Optionmenü kommt. Drückt hier:

10 Continues:

B A Y A X A

20 Continues:

Y X B X A X L R B A Y A X A

Levelanwahl:

A Y A Y X Y B A R L

Rocky Rodent



Die Importversion von Irems "Rocky Rodent" enthält einen geheimen "Extra Mode". Wenn das Titelbild erscheint, drückt Ihr Start. Sobald Rocky über den Bildschirm läuft, müßt Ihr schnellstmöglich über die Buttons Y, A, R, A, B und A fegen. Wenn Ihr schnell genug geschaltet habt, erscheint ein neuer Optionscreen. Das Timing ist sehr schwierig – verzagt nicht, wenn das Trick nicht beim erstenmal klappt.

Y A R A B A

Mega-lo-Mania



Wählt als Spielfigur Scarlett und laßt Euch von den Paßwörtern unten in alle Levels dieses kniffligen Strategiespiels führen...

02	BVQBCNPBLWBBM
03	BJPCFVNBPYXBW
04	DG2DNT1BNMYBB
05	RKNCWNZBBGRBC
06	MFYDPGRBD3BBM
07	V3FBS3WBFWYBD
08	GKDDFPVBZNRBW
09	CHZBTXZBBHRB5
10	CJVFBNJB5TKBX
11	N4QC5XVBHNKBF
12	5MZBFSDBBHRB1
13	MGFFLVBB5VKBB
14	VMQCTWNBJNKBM
15	KLKBC5SBQGKBH
16	T1RDX5JB4WKBJ
17	XLDCTH3BFRRBK
18	HRKBYB1BQGKBC
19	1JRD25JBRYRBX
20	2Q5B531BXMCBW
21	FQ2BT23BSFKBC
22	WZMFZZMBVVRBZ
23	5FMCPYVBCCCB3
24	GXSBYMXB5XJBW
25	LWVDJSCB4MRB4
26	SRSFYKDBKQJBH
27	RYJBTWTBXHXBW
28	RYJBDSMBDJRBS

Zombies



In MAN!AC 1/94 haben wir Euch alle Paßwörter der Super-Nintendo-Variante verraten, diesmal bekommen auch die Mega-Drive-Jäger die rechten Codes an die Hand, um die Zombies aus den Spielstufen zu vertreiben.

Level 05	CYZQ
Level 09	GBRS
Level 13	DCFK
Level 17	BMLK
Level 21	PQBR
Level 25	LLNN
Level 29	QNKR
Level 33	SDHM
Level 37	BKVR
Level 41	BZPM
Level 45	BNYZ
Credits	QSDZ

KNOW HOW!



Know How ist die Rubrik für alle, die sich auch für die technische Seite ihres Hobbys interessieren oder problemgebeutelt einen Rat suchen. Wir erklären Euch, warum Eure Konsole beim Einschalten kleine Rauchwölkchen ausstößt oder das Monitor pfeift, sobald Ihr Euch mit einem neuen Modul nähert. Know How ist die Seite der Adapter, Kabel und schmorenden Netzgeräte. Wenn wir Euch eine Frage beantworten können, von der die Zukunft Eurer Videospielsammlung abhängt, genügt ein Brief, in dem Ihr Euer Problem kurz und möglichst präzise formuliert. Schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC
Know How
Wallbergstraße 10
86415 Mering

3DO mit RGB

In der letzten MAN!AC haben wir angemerkt, daß diverse Versandhändler einen RGB-Umbau des 3DO anbieten. Die Firma GT-Elektronik aus Oberwil in der Schweiz (Tel. 0041-61/401 41 71) war so freundlich, uns ein Gerät zur Verfügung zu stellen. Dank einer aufwendige Elektronik bestehend aus Farbverstärker, Digital-Analog-Wandler und Impedanz-Anpassungsbauteilen könnt Ihr dem 3DO jetzt ein RGB-Signal entlocken. Statt einer Umwandlung des S-Video-Signals in RGB (Qualitätsverlust), nimmt die Technik von GT-Elektronik das RGB-Singal direkt von den entsprechenden Leiterbahnen des Geräts. Die Bildqualität ist exzellent und besser als bei den üblichen Umbauten mit S-Video-Wandlern. Soweit wir wissen, ist GT zur Zeit der einzige Händler, der diesen optimalen Umbau anbieten. Trotzdem ist der Preis nicht überteuert: Mit zirka 300 Mark seid Ihr dabei, bestellt Ihr ein bereits umgebautes 3DO (mit eingebautem 220V-Netzteil), müßt Ihr etwa 1900 Mark anlegen. Für Bastelfreunde bietet GT-Elektronik außerdem einen Umbau-Kit an, das Ihr für etwa 200 Mark bestellen könnt. Lötkenntnisse vorausgesetzt, könnt Ihr Euch Euer 3DO in etwa einer Stunde selber umbauen.

Zum Thema 3DO mit RGB-Anschluß haben wir viele Anfragen aus Euren Reihen erhalten. Neusten Erkenntnissen zufolge, werden auch die europäischen Konsolen vermutlich nicht mit RGB-Anschluß ausgerüstet sein. Je nach Länderversion wird das Gerät nur mit PAL- oder SECAM-Anschluß ausgeliefert. Unsere Hoffnung: Sanyo wird im zweiten Quartal '94 ihre 3DO-Version in Japan veröffentlichen. Laut inoffiziellen Angaben soll dieses Gerät mit RGB-Anschluß ausgerüstet sein.

Action Replay 2

Seit kurzem könnt Ihr die neueste Action-Replay-Generation für das Super Nintendo über Dataflash beziehen: Im Gegensatz zu den alten Modellen wurden die Trainer-Routinen überarbeitet, außerdem zeichnet sich das Action Replay Pro MK 2 mit einer brauchbaren Slow-Motion-Funktion aus; Ihr reguliert das Tempo jedes Spiels in drei Stufen. Anders als bei den Slow-Motion-Funktionen verschiedener Joypads und -boards, leuchten Euch dabei nicht andauernd die "Pause"-Lettern entgegen – die Verlangsamung des Spielablaufs wird elektronisch geregelt.

Wackelkontakt

Ich besitze ein Action Replay Pro für das Mega Drive, das leider einen Fehler aufweist: Manchmal bricht es mitten im Spiel ab oder die Farben verändern sich. Ein anderes Mal wird der Speicher gelöscht. Auch bei der kleinsten Berührung, wenn ich z.B. mit der Hand an das Modul komme, stürzt das Spiel ab. Ein Freund riet mir, das Action Replay auseinanderzunehmen und zu überprüfen, ob es vielleicht verstaubt ist. Aus Spaß habe ich dann nur die Platine zusammen mit einem Modul in die Konsole gesteckt – und siehe da, das Spiel funktionierte einwandfrei. Doch als ich die Platine wieder einbaute, traten die gleichen Fehler auf wie vorher. Selbst der Hersteller Dataflash wußte keinen Rat.

Lukas Oldenburg

Warum Dein Action Replays versagt, können wir Dir leider nicht definitiv sagen. Ich vermute, daß die Kontakte nicht richtig in der Steckerleiste sitzen – vielleicht weicht das Modulgehäuse ja von Segas Normgröße ab. So erklärt sich auch, daß das Action Replay ohne Gehäuse funktioniert. Du solltest aber trotzdem versuchen, sowohl die Kontaktleiste des Action Replays als auch die Steckerleiste im Mega Drive mit Kontaktflüssigkeit (im Elektronikhandel erhältlich) und einem fusselfreien Tuch zu reinigen.

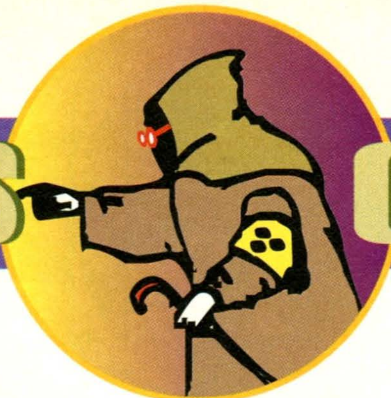
Farbbooster

In einer Kleinanzeige habe ich von einem japanisches Super Nintendo mit "Farbbooster" gelesen. Meine Fragen:
1. Was bewirkt ein Farbbooster?
2. Wie groß ist der Unterschied zur Konsole ohne Farbbooster?
3. Wo bekommt man so etwas?
4. Wie teuer ist ein Farbbooster?
Außerdem möchte ich gerne wissen, ob es sich eher lohnt einen Atari Jaguar oder ein 3DO zu kaufen.

Matin Daneschdar, Wieda

1. Der Farbbooster verbessert die Bildqualität des Super Nintendo, indem die Signale der drei Grundfarben Rot, Grün und Blau (RGB) verstärkt werden. Dadurch wird das Bild heller und gleichzeitig kontrastreicher. Durch die Verstärkerbausteine, die meist im Scart-Stecker eingebaut sind, kommen die Farben besser zur Geltung.
2. Wie groß der Unterschied zum normalen Gerät ist, hängt von der Qualität der verwendeten Bausteine ab. Bei der ersten Generation von japanischen Super Nintendos beispielsweise konntest Du über den RGB-Anschluß kaum etwas erkennen, selbst wenn Du Kontrast und Helligkeit am Fernseher auf das Maximum eingestellt hast. Erst durch das Erhöhen der Signalstärke durch Verstärkerbauteile wurde das Problem gelöst.
3. Die Super Nintendos der neuen Generation haben keinen Booster mehr nötig. Die Unterschiede zu un-geboosteten Geräten sind nur minimal. Wenn Du trotzdem nicht darauf verzichten magst, solltest Du Dir den Booster selber bauen. Der Elektronikhändler Deines Vertrauens weiß bestimmt, welche Bauteile von Nöten sind und wie Du sie einbauen mußt, um das erwünschte Resultat zu erzielen. Voraussetzung sind Lötkenntnisse und das entsprechende Werkzeug.
4. Der Materialpreis für einen Eigenbau-Booster dürfte die 10-Mark-Grenze nicht überschreiten.
Deine letzte Frage haben wir Dir in MAN!AC 2/94 beantwortet. Dort findest Du einen großen Sonderteil zur neuen Konsolengeneration. Für 6 Mark in Briefmarken kannst Du das Heft bei uns nachbestellen.

PLAYERS GUIDE



Shadow Run ist eine ungewöhnliche Mischung aus Abenteuer -und Rollenspiel. Scharfschützen, Straßengangs und Untote haben es auf Euch, einen gerade dem Tode entronnen Elite-Hacker abgesehen. Doch die Rache ist auf Eurer Seite, und mit zunehmenden Fähigkeiten geht Ihr von der Verteidigung in den Angriff über. Damit Ihr Euch in der Großstadt und im Cyberspace nicht verlauft, haben wir für Euch die erste Folge einer zweiteiligen "Shadow Run"-Lösung vorbereitet.



Der Sensenmann-Club ist Euer erstes Ziel nach der Wiederauferstehung. Spendiert dem Clubgast am Tisch ganz links einen Eistee und Ihr erhaltet von ihm wichtige Informationen.



Auf dem Friedhof erwartet ein Schamane Eure Hilfe. Knackt das Schloß zum Mausoleum ganz links mit dem Skalpell und verarztet den Sterbenden. Ihr erhaltet ein Amulet.

Einmal Klinik & zurück

Aus dem Leichenschauhaus auszubrechen, ist kein Problem. Vergeßt aber nicht Skalpell und Pflaster, sowie die Notiz in Eurem Leichenfach mitzunehmen. Auf die Straße zurückgekehrt, solltet Ihr mit allen Leuten reden, die Euren Weg kreuzen. Besonders gesprächig sind die Typen im "Sensenmann"-Club, und bald dämmert es Euch, daß Ihr zurück in die Klinik müßt. Zuerst stattet Ihr jedoch dem Büro, nahe der Bahnstation, einen Besuch ab und nehmt Eurem toten Alter Ego den Wohnungsschlüssel aus der Tasche. In Eurem Apartment findet Ihr auch eine Sonnenbrille, die Ihr aufsetzt, um die Mediziner in der Klinik nicht zu erschrecken. Damit sie Euch an den Aktenschrank lassen, braucht Ihr noch ein Polizei (Lone Star)-Abzeichen, das Euch ein Waffenhändler nahe des Clubs für 150 Nuyen (Ny) verkauft. Mit Sonnenbrille, Abzeichen und dem Stichwort "Grinder" habt Ihr Zugang zu Grinders Hinterlassenschaften.

Weg in den Cyberspace

Nach Eurer Rückkehr von den Toten, seid Ihr nicht mehr in der Lage, in den Cyberspace einzudringen. Redet mit den Leuten in der Bar und Ihr erfahrt, daß einige Kollegen nur darauf warten Euch, den Job gegen gute Bezahlung abzunehmen. Habt Ihr genügend Kleingeld, könnt Ihr den Ork-Söldner anwerben, um in den Computer im Eckgebäude der 10. Straße einzubrechen. Sparsame und geduldige Naturen wenden die DIY-Methode an, schnappen sich das Cyberdeck aus dem Büro im Eckgebäude und versuchen Ihr Datajacket wieder in Ordnung zu bringen. Dazu reist Ihr in die Altstadt (siehe nächsten Absatz) und laßt Euch vom Straßendoktor operieren. Leider aktiviert der Gute eine Kortex-Bombe, so daß Ihr einen anderen Arzt im Daley-Distrikt aufsuchen müßt. Für 2000 Nuyen entschärft er den tödlichen Mechanismus und, Ihr seid wieder fit für einen Beutezug in den Cyberspace.

Ab in die Altstadt

Um die Zehnte Straße zu verlassen und über die Altstadt in den Daley-Distrikt zu gelangen, müßt Ihr Euch Zutritt zum Maria Mercurial Konzert verschaffen. Nach Eurem zweiten Besuch in der Klinik habt Ihr die Eintrittskarten und einen Kredit-Stick, den Schlüssel zum örtlichen Telefonenetz. Ruft Sassie, Eure (Ex-)Freundin, an und wählt dann die Nummer die sie Euch gibt. Glutmanns Sekretärin verrät Euch, daß Ihr Boß ebenfalls das Konzert besucht. Zeigt dem brummigen Türsteher Eure Karten und fragt die Bedienung nach Glutman. Dieser erkennt Euch und versteckt Euch auf dem Schrottplatz.

Shadow Runner

Neben Euch tummeln sich weitere Shadow Run-Söldner in den Bars und Clubs. Ihr Preis und ihre Fähigkeiten sind unterschiedlich und hängen von Euren Führungseigenschaften ab. Untenstehend eine kleine Auswahl der interessantesten Magier, Kämpfer und Hacker.



Eisenfaust ist der erste Hacker, dem Ihr über den Weg lauft. Er besitzt einen Datenknacker und ist bewaffnet. Sein Preis: 500 Ny – dafür bekommt Ihr kaum Hirn.



Nobert, der Besitzer des Waffengeschäfts in Oldtown, ist ein loyler Kämpfer mit einem Faible für schwere Artillerie. Ihr findet ihn im Wastleand-Club. Preis: 2000 Ny



Die Magierin Kitsune hat Euch von den Toten erettet. Sie tanzt nun in der "Krummen Kralle" und gibt Euch erstklassige Informationen. Ihr Preis: 3000 Ny.



Spatter ist ein Magier, der im "Jagged Nails"-Club nach einem Auftraggeber sucht. Traut ihm nicht, der er wird Euch verraten! Sein Preis beträgt: 2000 Ny



Jetboy ist wie Ihr ein Fan der Rocksängerin Maria Mercurial. Er ist ein guter Hacker und hat eine vortreffliche Nase für versteckte Reichtümer. Preis: 1000 Ny

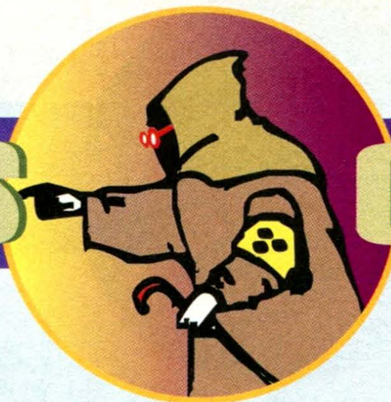


Der Schrottplatz steht unter dem Regime des "King" und darf von keinem ohne seine Zustimmung verlassen werden. Nur gegen eine Spende von 4000 Ny gibt er den Weg frei.



Nachdem der erste Arzt eine Zeitbombe in Eurem Hirn aktiviert hat, hilft Euch der Doc im Dailey-Distrikt. Er kassiert dafür 2000 Nuyen - für seine Cyber-Waren bleibt Euch kaum Geld.

PLAYERS GUIDE



Den Unterschlupf der Rostigen Stilette-Bande solltet Ihr nur mit Begleitschutz (am besten mit Jetboy und einem guten Kämpfer) besuchen. Die Tür zum letzten Raum öffnet sich automatisch, wenn Ihr alle Ork-Wächter erledigt habt. Der Gangleader erwartet Euch ganz hinten links – ballert, was das Zeug hält. Im Sterben läßt er das Stichwort "Drake" fallen.

Im Wastelands-Club lungern gleich vier Söldner herum: Der Mittelklasse-Kämpfer Anders, der Hacker Jetboy (beide 1000 Ny), ein brutaler Ork für 1500 Ny und Norbert der Waffenfetischist. "Eis" gibt's in diesem Laden jedoch erst wieder, wenn Ihr Vladimir getötet habt...

Der Dailey-Distrikt

In der Krummen Kralle erwartet Euch Kitsune. Die Türsteher sind jedoch mal wieder schlecht gelaunt und lassen Euch erst passiern, wenn Ihr den Unterschlupf der rostigen Stilelette ausgeräuchert habt.

Zwanzig Nuyen die Übernachtung - diese Absteige ist für Euch genau das Richtige.

Den Weg zum Hafen werdet Ihr mehr als einmal gehen: In einer Lagerhalle erwartet Euch der Hunde-Geist (Blätter, Knochen und Hundehalsband mitnehmen!), in einer anderen das Terminal zum Matrix-System. Sobald die Meerjungfrauen aus dem Küstengebiet vertrieben sind, schippert Euch das Wassertaxi nach Bremerton.

Shadow Run Erster Teil

Hinter jedem Fenster ein Scharfschütze, auf der Straße fliegen Euch die Molotow-Cocktails um die Ohren. Schafft Euch schleunigst ein paar zuverlässige Kumpane an, sucht erst Kitsune, dann den Hundegeist auf. Da Ihr nun zum Magier werdet, zahlen sich gesparte Karma-Punkte aus. Wenn Ihr dem Rattenschamanen mit der richtigen Bewaffnung oder einem guttrainierten Gefährten aufsucht, macht Euch der Bursche keine Probleme. Wie's weiter geht erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.

Die Mono Bahn-Station ist Eure einzige Verbindung zur Alltstadt und zur zehnten Straße. Achtung: Bei Eurer ersten Ankunft erwartet Euch gleich hinter der dunklen Schiebetür ein Begrüßungskommitee der Straßengang "Rostigen Stilette".

Über die Straße (Achtung Autos) geht's zum Aneki-Gebäude – dort habt Ihr noch nichts zu suchen! Folgt dem Gehweg nach rechts unten und Ihr kommt zur hart umkämpften Praxis Eures Arztes.

Drakes Hauptquartier – nur erfahrene Matrix-Reisende haben hier eine Chance. Dazu mehr in der nächsten MAN!AC.

Der Club der Dunklen Klinge: Hier trefft Ihr Vladimir. Fragt ihn nach Eurem Fetisch und Ihr dürft 'rein. Doch denkt daran: Vladimir ist ein Untoter – und er lügt wie gedruckt!

Erst wenn Ihr den Hunde-Geist besucht habt, öffnet sich Euch die Pforte zum Friedhof. Der kleine Durchgang führt Euch direkt zum Ratten-Schamanen – geht immer schön geradeaus.

NEXT 4 94 TIME

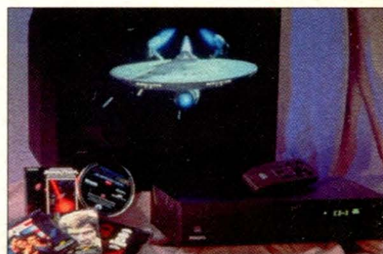
MAN!AC NO. 4 ERSCHEINT AM 9.3.94

MESSE MAL ZWEI: MAN!AC ON THE ROAD AGAIN

Zwei bedeutende Messen locken die Spieler: Andreas läßt sich auf der IMA von neuen Spielautomaten und Hydraulik-Knüllern der Kopf verdrehen, während sich die restliche MAN!AC-Crew auf der Spielwarenmesse in Nürnberg tummelt – News en masse.

Was bringt Digital Video?

Kinohits auf CD, Full-Motion-Video-Spiele in Fernsehqualität: Eine 500 Mark teure Zusatz-Cartridge verbessert das CD-I (und bald auch das 3DO) zur multimedialen Power-Kiste. Wir sichten erste Filmknüller und "Video"-Spiele.





ACHTUNG: ACTION-OVERKILL!

Turrican 2 läßt bitten: Wir besuchen das Entwicklerteam Factor 5 und berichten live über die Entstehung des rabiaten Roboter-Showdown auf dem Super Nintendo. Außerdem im "Wie entsteht ein Spiel?"-Report: Alles über Computer-Musiker.

MAGIC MOMENTS

Was haben Disney und Namco, ILM-Techniker, japanische Computerwissenschaftler und MAN!AC-Redakteure gemeinsam? Sie alle treffen sich in Monte Carlo zu einem dreitägigen Fest um Computer-Animation, Interactive TV und Netzwerk-Abenteuer – Lest Euch mit MAN!AC 4/94 in die Zukunft!



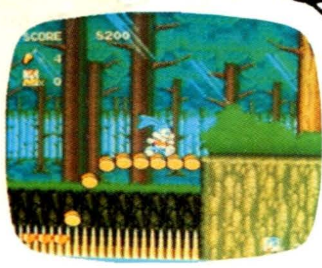
BIG MOUTH

Capcoms Debüt für die Sony-PSX-Konsole könnte eine "Street Fighter Legends"-Compilation sein – alle Varianten des Prügelklassikers auf einer CD *** Die Kinofilme zu "Mortal Kombat" und "Street Fighter 2" werden im Sommer ihre US-Premiere feiern *** Disney kooperiert weiter mit Virgin: Das nächste Zeichentrick-Epos "Lion King" (ab Sommer in den USA) wird von Virgin für die meisten Konsolen umgesetzt *** Wie gewöhnlich gutunterrichtete Quellen schamlos ausplauderten, hatte Michael Jackson bei der Musik zu "Sonic 3" seine Hände im Spiel – mittlerweile will kein Sega-Angestellter den Namen jemals gehört haben...

TINY TOON Adventures



GAME BOY TINY TOON Adventures MONTANA'S MOVIE MADNESS NEU!


Screen: Sega Mega Drive


Screen: Sega Mega Drive

Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielesystemen der Welt.

Montana's Movie Madness: Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspurt. Buster übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:
"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe."



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.














Screen: Sega Mega Drive




Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

F&P 94/013